IL MENSILE DI VIDEOGIOCHI
PIU' VENDUTO IN ITALIA
ZAPPY
Anno III n. 25
LUGLIO/AGOSTO 1988
Lire 3.500
PROVE E
TEST
DEI MIGLIORI
VIDEOGIOCHI
PER
ATARI
C64/128
C16/+4
SPECTRUM
MSX
AMSTRAD
SPERICOLATAMENTE
SKATE CRAZY
IL PLATFORM GAME
DELL'ANNO?
GREAT GIANA
SISTERS
I VOSTRI GIOCHI
(S.E.U.C.K.)
OBLITERATOR
(TUTTI I SEGRETI)
MEGA INSERTO
TRUCCHI
C64, AMIGA, ATARI ST, MSX, SPECTRUM
RECENSIONI ITALIANE DEI
GIOCHI APPENA USCITI!!!
OLIVER FREY

ABRUZZI
COSMOS 3000 Via mazzini 38 - PESCARA
COMPUTER CENTER Via B. Croce Galleria Scalo - CHIETI
LP COMPUTERS Via Monte Maiella 57 - LANCIANO (CH)
ELETTRONICA TE.RA.MO. P.zza M.Pennesi 4 - TERAMO
A.T.C. COMPUTER Via F.Tedesco 7 - ORTONA (CH)
CIABATTONI LUIGI Via Lepanto 40 - GIULIANOVA (TE)
C.P.S. INFORMATICA Via Sallustio 57/59 - L'AQUILA
MICROSYSTEM Via Circonvallazione 81 - PRATOLA PELIGNA (AQ)

CALABRIA
COGLIANDRO ANNA P.zza Castello - REGGIO CALABRIA

CAMPANIA
COMPUTER CENTRE P.zza Monteoliveto 8 - NAPOLI
ODORINO FRANCO P.zza Lala 21 - NAPOLI
ELETTRONICA SDEGNO Via G.Verdi 15 - PORTICI (NA)
TOP ELETTRONICS Via S.Anna dei Lombardi - NAPOLI

EMILIA ROMAGNA
CARTOLERIA STERLINO Via MURRI 75/A - BOLOGNA
C.A.R.E.M. P.zza Cittadella 40/41 - PIACENZA
CENTRO COMPUTER C.so Garibaldi 125/AF - FIORENZUOLA (PC)
PONGOLINI Via Cavour 32 - FIDENZA (PR)
A.T.E. Borgo Parente 14 A/B - PARMA
GIORGIO RONCHINI Via Trento 9 - PARMA
ORSA MAGGIORE P.zza Matteotti 20 - MODENA
G & D SOFT P.zzale Teggia 18/19 - SASSUOLO (MO)
COMPUTER HOUSE Via S.Francesco 15 - CARPI (MO)
BUSINNESS POINT Via C. Maier 85 - FERRARA
BYTE CENTER Via Turati 18/A - BONDENO (FE)
BRICOL c/o ESP Via Classicana 408 - RAVENNA
EMPORIO BRIGLIADORI Via Gambalunga 52 - RIMINI (FO)
EASY COMPUTER Via Lagomaggio 50 A/B - RIMINI (FO)
COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122 - FORLI'
COMPUTER LINE Via S.Rocco 10/C - REGGIO EMILIA

FRIULI
MOFERT V.le Unità 41 - UDINE
COMPUTER SHOP Via P. Reti 6 - TRIESTE
FOTOTECNICA FTI P.zza Goldoni 7 - TRIESTE
AVANZO C.so Italia 17 - TRIESTE
FOTOPTICA BUFFA C.so Italia 21 - TRIESTE

LAZIO
ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71 - ROMA
S.I.S.CO.M. Primo Sottopassaggio Stazione Termini - ROMA
DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50 - ROMA
MUSICOPOLI P.zzale Ionio 17 - ROMA
BIG BYTE Via De Vecchi Pieralice 35 - ROMA
HOBBY VIDEO Via Tarsia 41 - ROMA
ATLAS Via Tuscolana 224 - ROMA
NOVELLI RITA Circonvallazione Giannicolese 240 - ROMA
RADIO NOVELLI P.zzale Prenestino 34 - ROMA
RADIO NOVELLI Via Tagliamento 29 - ROMA
RADIO NOVELLI V.le Libia 69 - ROMA
RADIO NOVELLI V. Caduti Resist. 303/Gall. Garda 2 - SPINACETO (RM)
RADIO NOVELLI Via Collalto Sabino 74 - ROMA
ELETTRONICA KAPPA V.le Delle Province 19 - ROMA

LIGURIA
A.B.M. P.zza De Ferrari 2 - GENOVA
VIDEO PARK Via Carducci 5/7R - GENOVA
PLAY TIME Via Gramsci 5/R - GENOVA
CEIN Via Merano 3/R - SESTRI PON. (GE)
FOTO MAURO Via Canepari 183/R - RIVAROLO (GE)
F.LLI PAGLIALUNGA Via Mazzini 4 /E/19 - RAPALLO (GE)
INPUT Via Lungomare di Pegli 17/R - GENOVA
CENTRO HI-FI VIDEO Via Della Repubblica 38 - SANREMO (IM)
ATHENA INFORMATICA Via Carissimo e Crotti 16/R - SAVONA
SCK COMPUTER Via Piave 78/R - SAVONA
COMPUTER MANIA Via Genova 33/35 - CEPARANA (SP)

LOMBARDIA
GBC ITALIANA Via Petrella 6 - MILANO
GBC ITALIANA Via Cantoni 7 - MILANO
GIGLIONI V.le Sturzo 45 - MILANO
SUPERGAMES Via Vitruvio 38 - MILANO
TRONI GAMES Via Pascoli 56 - MILANO
PERGIOCO Via S. Prospero 1 (cordusio) - MILANO
COMPUTER SERVICE SHOP Via Ravizza 6 - MILANO
DOMUS Via Sacchini 20 - MILANO
NEWEL Via Mac Mahon 75 - MILANO
ALPHA COMPUTER Via Tavazzano 14 - MILANO
CIRCE ELETTRONICS Via F.Testi 219 - MILANO
D.P.E. Via George Sand 17 - MILANO
SHOW ROOM Via P. Giuliani 34 - CERNUSCO SUL NAVIGLIO (MI)
DECO Via Dei Platani 4 - ARESE (MI)
GBC ITALIANA Viale Matteotti 66 - CINISELLO BALSAMO (MI)
GAMMA OFFICE SYSTEM Via Verdi 19 - CUSANO MILANINO (MI)
M.B.M. INFORMATICA C.so Roma 112 - LODI (MI)
PENATI Via G.Verdi 28/30 - CORBETTA (MI)
PENATI Via Ticino 1 - ABBIATEGRASSO (MI)
BIT 84 Via Italia 4 - MONZA (MI)
COMPU TEAM Via Vecellio 41 - LISSONE (MI)
DEMO GIOCATTOLI Via S.Maria 54 - PARABIAGO (MI)
CASA DELLA MUSICA Via Indipendenza 21 - COLOGNO MONZESE (MI)
32 BIT Via C.Battisti 14 - MANTOVA
SUPERGAMES Via Carrobbio 13 - VARESE
COMPUTERIA P.zza del Tribunale - VARESE
BUSTO BIT Via Gavinana 17 - BUSTO A. (VA)
CURIONI Via Ronchetti 71 - CAVARIA (VA)
COMPUTER SHOP Via A.Da Brescia 2 - GALLARATE (VA)
TINTORI ENRICO Via Broseta 1 - BERGAMO
SANDIT Via S.F.D'Assisi 5 - BERGAMO
REPORTER Corso Garibaldi 25 - CREMONA
GBC DI CREMA Via IV Novembre 56/58 - CREMA (CR)
VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3 - BRESCIA
SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5 - PAVIA
IL COMPUTER DI FERRARI Via Indipendenza 88 - COMO
MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11 - COMO
RIGHI ELETTRONICA Via Leopardi 26 - OLGIATE C. (CO)
RIGHI ELETTRONICA Via Bernasconi 12 - UGGIATE TREVANO (CO)
LECCO LIBRI Via Cairoli 48 - LECCO (CO)
TEMPORIN GIANNI C.so Genova 112 - VIGEVANO (PV)

MARCHE
CESARI RENATO Via Leopardi 15 - CIVITANOVA MARCHE (MC)
EMJ P.zza Repubblica 5 - JESI (AN)
BIT & VIDEO C.so Matteotti 28 - JESI (AN)
ZEROUNO COMPUTER Via A. Celli 5 - S.BENEDETTO DEL TRONTO (AP)

PIEMONTE
ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4 - TORINO
AMERICAN'S GAMES Via Sacchi 26/C - TORINO
PLAY GAME SHOP Via C.Alberto 39/E - TORINO
COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E - TORINO
MARCHISIO GIANNA Via Pollenzo 6 - TORINO
RADIO TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381 - TORINO
ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42 (CN)
PUNTO BIT C.so Langhe 26/C - ALBA (CN)
ASCHERI G.FRANCO C.so Emanuele F. 6 - FOSSANO (CN)
LIBRERIA LA TALPA Via Solaroli 4/C - NOVARA
PROGRAMMA 3 V.le Buonarroti 8 - NOVARA
L.A.E. SOFTWARE C.so Cavour 46/59 - ARONA (NO)
COMPUTER Via Monte Zeda 4 - ARONA (NO)
COMPUTER V.le Kennedy 22 - BORGOMANERO (NO)
ALL COMPUTER C.so Garibaldi 106 - BORGOMANERO (NO)
ELLIOTT COMPUTER P.zza Don Minzoni 32 - VERBANIA (NO)
RECORD C.so Alfieri 166/3 - ASTI
SERVIZI INFORMATICI C.so Roma 85 - ALESSANDRIA
GARASSINI ANNIBALE Via Roma 14 - NOVI LIGURE (AL)
S.G.E. ELETTRONICA Via Bandello 16 - TORTONA (AL)

PUGLIA
DISCORAMA C.so Cavour 99 - BARI
MELCHIONI ELETTRONICA Via C.Pisacane 11 - BARLETTA (BA)
ELETTRONICA 2000 - Via Amedeo 57 - TRANI (BA)

SARDEGNA
COMPUTER SHOP Via Oristano 12 - CAGLIARI

SICILIA
HOME COMPUTER V.le Delle Alpi 50/F - PALERMO
A ZETA Via Canfora 140 - CATANIA
IL TEMPO REALE Via Del Vespro 71 - MESSINA

TOSCANA
HELP COMPUTER Via Degli Artisti 5/A - FIRENZE
PUNTO SOFT Via Viani 126/128 - FIRENZE
TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36 - FIRENZE
C.P.U. Via Ulivelli 39/R - FIRENZE
C.P.U. Via Settesoldi 32 - PRATO (FI)
WAR GAMES Via R.Sanzio 126/A - EMPOLI (FI)
FUTURA 2 Via Cambini 19 - LIVORNO
ETA BETA Via S.Francesco 30 - LIVORNO
BIG BYTE SHOP P.zza Risorgimento - AREZZO
OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale - PISTOIA
CIPOLLA ANTONIO Via V.Veneto 26 - LUCCA
TUTTOCOMPUTER Via Gramsci 2/A - GROSSETO
VIDEO MOVIE Via Garibaldi 17 - SIENA
I.C.S. Via Garibaldi 16 - S.GIOVANNI VALDARNO (AR)

TRENTINO ALTO ADIGE
ERICH KONTSCHIEDER Gesh Standort - MERANO:Lauten 313
CMB ITALIA Via ROMA 82 - BOLZANO

UMBRIA
GBC P.ta Sant'Angelo 23/A - TERNI
MIGLIORATI PIERO Via S.Ercolano 10 - PERUGIA
STUDIO SYSTEM Via R.D'Andreotto 49/55 - PERUGIA

VENETO
BIT SHOP COMPUTERS Via Cairoli 11 - PADOVA
COMPUTER POINT Via Roma 63 - PADOVA
TELERADIO FUGA San Marco3457 - VENEZIA
CASA DEL DISCO Via Ferro 22 - MESTRE (VE)
REBEL Via F.Crispi 10 - S.DONA' DI PIAVE (VE)
ZUCCATO C.so Palladio 7/8 - VICENZA
VIDEOPLAY Via G.Bonazzi 14 - ARZIGNANO (VI)
CASA DELLA RADIO Via Cairoli 10 - VERONA
TELESAT Via Vasco De Gama 8 - VERONA
FERRARIN Via De Massari 10 - LEGNAGO (VR)
RADIO POLO Via Cav. V.Veneto 20 - S.BONIFACIO (VR)
CASTAGNETTI Via Strà 19 - CALDIERO (VR)

N° 25 - Luglio/Agosto 1988

Editore
Edizioni Hobby S.r.l.
Via della Spiga, 20
20101 Milano

Direttore Responsabile
Elisabetta Broli

Direttore Esecutivo
Bonaventura Di Bello

Capo Redattore
Fabio Rossi

Digital Layout
Adelaide Mansi

Redazione:
Donatella Elia
Massimiliano Di Bello
Linda Casati

Redazione
Edizioni Hobby
Casella Postale 853
20101 Milano
Tel. (02) 6468706

Fotolito
Claudio Lavezzi
Via Terruggia, 3
20162 Milano

Stampatore
Rotolito Lombarda S.p.A.
Via Brescia, 53/55
Cernusco sul Naviglio (MI)

Concessionario di pubblicità
SPAZIO 3
Piazzale Archinto, 9
20159 Milano
tel. 02/6882708-6080156

Distribuzione
ME.PE. S.p.A.
Via Famagosta, 75
20124 Milano

Su licenza di

NEWSFIELD PUBLICATION

Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1686

Arretrati il doppio del prezzo di copertina.
Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l.
Via della Spiga, 20
20121 Milano

I 'REGOLARI'

ZONA 'SPECIALE'

LA LUNGA 'ESTATE CALDA'

EDITORIALE

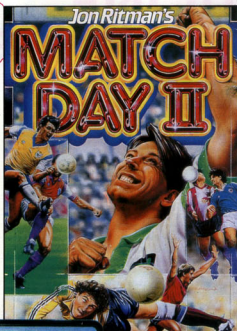
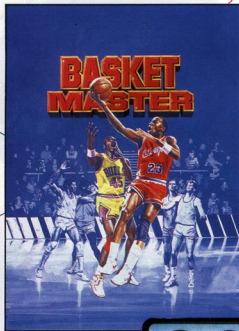
Anno 3 - Numero 25

BUONE VACANZE

Alcune fra le lettere giunte in Redazione si lamentano per il modo in cui è stata realizzata la rivista, riferendosi soprattutto al numero di Maggio, e le critiche partono dalla semplicità del disegno di copertina, passando poi per il 'delitto' costituito dall'aver utilizzato la parola SUONO al posto di sonoro, per finire con una nota tragica sul fatto che NON C'ERA NESSUNA RECENSIONE ITALIANA nella rivista! Ovvero, per chi non lo sapesse ancora, tutte le recensioni di quel numero erano state SEMPLICEMENTE (???) tradotte dall'edizione inglese di Zzap! (secondo voi, perché c'è scritto che i diritti sono della Newsfield? Perché ce li regalano?)
Ora, a prescindere dal fatto che tali lettere erano state scritte da quei pochi fortunati mortali che riescono a reperire l'originale inglese della rivista (figuratevi che a malapena ci riusciamo noi...), il cambio di Redazione presuppone SEMPRE un certo 'gap' editoriale che si riesce a colmare solo nei numeri successivi.
Si è tanto parlato (urlato sarebbe più adatto) della mancanza di recensioni sui videogiochi creati col S.E.U.C.K. dai lettori, ma questo si spiega con la scarsità di materiale di questo tipo nel periodo in cui il numero di Maggio e di Giugno sono stati redatti (anche perché dalla vecchia redazione ci è giunto poco o niente come software inviato da voi).
Con questo numero, comunque, le cose cominciano a cambiare: la presenza in Redazione di veri esperti di videogiochi e computer — due ex campioni italiani (vedi V.G. n°15) e due programmatori di Avventure ed estimatori di giochi di ruolo e di strategia, assicurerà recensioni ITALIANISSIME di tutte le novità in qualsiasi settore, con una tempestività che ha lasciato di stucco persino la Redazione inglese (voi che avete in mano, in questo momento, la copia inglese del numero di Luglio, provate a dare un'occhiata...)
Ad esempio, in queste stesse pagine trovate le recensioni NOSTRE di Vixen, Beyond The Ice Palace, Flintstones, Hercules, 4x4 Off Road Racing, Ultima IV, Questron II, Obliterator, Pink Panther, con interventi italiani su Karnov, Lazertag, Great Giana Sisters, International Soccer. Senza parlare poi della recensione di prodotti italiani (Shogoth VS John Brenner e i giochi del S.E.U.C.K.) e la presenza di un articolo sui Giochi di Ruolo e di una Retrospettiva.
Per coloro che si lamentavano della '64lità' della rivista, in questo numero troverete recensioni COMPARATE di giochi nelle varie versioni (Beyond The Ice Palace, Obliterator, Vixen, Karnov, etc.) oltre a quelle specifiche per MSX e Commodore 16!
E questo è soltanto l'inizio, visto che stiamo già pensando ad alcune novità mai apparse sulle riviste italiane (e qui si parla di novità non 'cartacee'...). Tutto ciò per dimostrarvi che l'uscita ormai imminente della rivista 'partner' di Zzap! (sì, proprio lei, The Games Machine!) non comprometterà né impoverirà in alcun modo Zzap!, ma permetterà alla nuova Redazione (che avrete presto modo di conoscere) di arricchire ancora di più le VOSTRE riviste di videogiochi con il supporto offerto da contatti con l'Estero, in particolare con le Software House più famose, e con la competenza di chi i videogiochi li conosce davvero.
Ah, a proposito, Buone Vacanze...

Bonaventura Di Bello

GIOCHI RECENSITI

I SUPER-GIOCHI IN VERSIONE 16 BIT A LIRE 39.000

DISTRIBUITO IN ITALIA DA:
LEADER Distribuzione s.r.l. via Mazzini,15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

A una settimana dalla consegna di questo numero alle stampe, è giunta in Redazione una valanga di lettere 'avvelenate' contro gli anti-polemici: tutte, indistintamente, mancavano della firma e dell'indirizzo del mittente, e ci verrebbe voglia di non pubblicarle... Ma noi di Zzap! siamo MOLTO equi, e mostreremo a tutti i lettori quello che è stato scritto solo perché avevamo dato voce in capitolo anche a coloro che giudicano la Posta un angolo costruttivo anziché un Hyde Park, per cui diamo appuntamento a Settembre a tutti coloro che amano le critiche e le polemiche: probabilmente la Posta, sul n°26, arriverà a cinque pagine... e ne vedremo delle belle!

NON SI VIVE DI SOLA GRAFICA...

Vi scrivo questa lettera dopo aver visto i resoconti della vostra inchiesta sul software (GRAND PRIX '87) che mi hanno lasciato di stucco.
Innanzi tutto, il primatista della categoria più importante, (quella del MIGLIOR GIOCO in assoluto) THE LAST NINJA, il quale non è altro che un noiosissimo gioco di ricerca, con qualche stupido enigma qua e là, non mi ha per niente impressionato; tra l'altro non è neanche impegnativo, se dopo poche partite ero già all'ultimo muro. Ma la cosa che mi dà più fastidio è che questo gioco deve le sue fortune solo alla bella grafica, che mi sembra l'unica cosa che importi agli acquirenti dei videogames.
Mi capita molto spesso di comprare un gioco appena uscito, e sentirmi chiedere dai miei amici sempre la stessa domanda: "Che grafica ha?".
Siamo arrivati al punto che non ha più importanza se un gioco è divertente o ha altre mille qualità, se non ha una grafica perlomeno discreta verrà scartato.
Posso capire l'importanza di questo fattore, ma crederlo il più importante mi sembra proprio eccessivo.
Stessa solfa per DEFENDER OF THE CROWN, che deve la sua popolarità e le sue vendite, forse in maniera anche più evidente che THE LAST NINJA, alle pagine grafiche inserite nel programma durante il caricamento delle varie sezioni.
Quando uscì DOTC per il 64 non possedevo ancora il drive, e ne rimasi affascinato, da come veniva descritto doveva essere un nuovo modo di intendere un videogioco, non più il vecchio e superato spara e fuggi, o un'avventura, e neanche un gioco di strategia, era qualcosa di diverso, di nuovo; ebbene appena acquistai il drive (fu alla fine di novembre) ne comprai subito una copia per provarlo, non l'avessi mai fatto, il gioco si rivelò di una facilità incredibile, anche per me che solitamente sono un brocco, dopo tre partite l'avevo già terminato due volte, ma il più grave è che non mi ero affatto divertito, anzi non vedevo l'ora di finire, e più volte sono stato preso dalla voglia di resettare il gioco, ma allora dico, dove sarebbe la qualità del gioco, come mai se ne parlava così bene, la risposta è facile e scontata, solo le grafiche statiche inserite nel gioco, le quali sono sempre uguali (dopo che le hai viste una volta due che senso ha rivederle ancora), allungano il caricamento del gioco e non sono di nessuna utilità.
Ma allora, perché piacciono tanto??? Questa è una domanda che non può avere risposta; e come quando esce un tie-in, o una conversione di un bel gioco arcade e i videogiocatori di precipitano a comprarlo consapevoli che il gioco è più facile che risulti brutto invece che bello.
Io da sempre giudico un gioco dal divertimento e dalla longevità (se spendo dei soldi per un gioco vorrei poterci giocare, non riporlo subito negli scaffali, cosa che succede sempre più spesso in questi ultimi tempi), non mi importa se la grafica è buona o no, ma mi sembra di essere rimasto l'unico.
Mi posso immaginare cosa sarebbe successo a DOTC se non avesse avuto nessuna pagina grafica, non l'avrebbe comprato nessuno.
Scommetto che molti di quelli che dicono che DOTC è bello, o addirittura stupendo, non sanno neanche giocarci, magari hanno visto su Zzap! la foto e un eclatante 98% alla voce GRAFICA e questo basta a fargli dire che il gioco è bellissimo.
Questo succede perché è divenuto di moda in questi ultimi tempi, parlare senza mai pensarci prima un po' sopra, come si può giudicare un gioco alla prima occhiata, se la valutazione di Zzap! i di altre riviste si basassero solo sulla prima occhiata, il voto che assegnerebbero sarebbe certamente diverso da quello che invece danno solitamente, e sarebbe quasi certamente sbagliato.
Sono convinto che non tutti giudicano un gioco alla prima impressione, ma sono altrettanto sicuro che la maggior parte lo fa.
E con questa mentalità nessuno potrà mai apprezzare appieno giochi tipo THE SENTINEL, DRILLER, ZIG ZAG, che richiedono, per poter giocare, un po' di tempo per imparare i meccanismi di gioco, ma una volta compresi riceverete delle soddisfazioni molto maggiori che vedere solo dei PIXEL colorati in modo diverso, disposti in maniera da formare disegni piani che sembra piacciano tanto.
Chiudo con una frase di Braybrook: "Se proprio volete vedere della bella grafica, perché (!!!) non vi comprate un biglietto del cinema e vi andate a vedere un bel film?????".

Cordiali saluti,
SAN

Carissimo SAN (perché diavolo non hai firmato la lettera mettendo il tuo indirizzo sulla busta?!?), le tue argomentazioni sono maledettamente valide, e te lo dice uno che per colpa dell'aspetto commerciale chiamato 'importanza della grafica' si è dovuto accollare sgobbate e limitazioni nella produzione del suo software, che altrimenti sarebbe stato migliore del 200%. Ma a prescindere da motivazioni personali, il tuo discorso non fa una piega: è proprio per colpa dell'accento dato all'aspetto estetico dei videogames che oggigiorno si possono vedere delle cose insulse persino su computer a 16 bit, dove la memoria e la velocità potrebbero dare vita — se i programmatori non fossero costretti dalle Software House ad adeguarsi a certi assurdi cliché — a dei capolavori di intelligenza e di giocabilità. Se scorrerai con occhio critico (e a quanto pare è una dote che non ti manca) questo numero di Zzap! noterai certamente quanto appoggiamo le tue osservazioni, e quanto esse riflettano perfettamente le nostre.
Quello che possiamo dirti, a questo punto, è che se tutti gli utenti di computer avessero la tua mentalità, a quest'ora il quoziente intellettivo di gran parte della popolazione avrebbe raggiunto degli ottimi livelli, e i giochi in circolazione sarebbero stati tutti del tipo EYE, ELITE e THE SENTINEL, e probabilmente i giochi Infocom sarebbero stati da tempo tradotti in italiano. Intendiamoci, non che a noi dispiaccia la grafica: non siamo mica scemi! Ma vuoi mettere un gioco intelligente accompagnato da una buona grafica piuttosto che un'idiozia digitale dalla grafica stupefacente? Va bene che anche l'occhio vuole la sua parte, ma dietro l'occhio c'è della materia grigiastra che ha bisogno di funzionare...

OTTO BIT & DIGITALIZZATORI

Spettabile Redazione di Zzap!,
distinti saluti da un vostro megalettore.
Finalmente, dopo ben cinque volte che vi scrivo, vedo pubblicata sulle pagine di Zzap! la mia lettera.
Dunque, vi scrivo per esporre un mio 'problema' e per rivolgervi alcune domande.
Io posseggo un C64 new da alcuni mesi: molti miei amici mi stressano dalla mattina alla mattina (quella successiva) dicendomi che dovevo acquistare l'amiga.
Ma dico: acquisto un computer da poco tempo sul mercato, con i prezzi dell'hardware e del software alle stelle, ancora poco conosciuto, quando spendendo meno acquisto un computer che ha fatto (e continua a farla) storia?
Ora: sono perfettamente d'accordo che l'amiga sia un computer eccellente, dalla superba grafica e dalle ottime potenzialità, ma chi mi dice che realmente sarà un computer storico, oppure, tra un paio d'anni sarà magari già k.o., come è successo con il C16?
Acquistare adesso un gioco per amiga (lo stesso discorso vale anche per l'ST) equivale a dire che con quel gioco minimo devi giocarci 20-30 giorni... non credo che un ragazzo abbia la possibilità di comprarsi 3-4 giochi al mese, con i prezzi che minimo (i giochi più OUT) si aggirano sulle 30mila lire!!! (con tutto il rispetto per i ricchi!!!).
Concludendo: l'amiga è senza dubbio un buon computer (non a caso è 'firmato' Commodore!) ma, secondo me, è ancora troppo presto per dire: "Sì, è un computer superbo!".
Passo ora alle domande.
Gli Strip Poker per C64, vedi Samantha Fox, hanno la grafica digitalizzata?, cioè sono in realtà delle fotografie 'passate' sul computer? Esiste in commercio un 'apparecchio' per digitalizzare un immagine? A quanto si aggira il prezzo all'incirca?
Un'ultima domanda (forse la più importante): potreste farci un po' di pubblicità, poiché faccio parte del Club Original Project Software? Siamo anche disposti a pagare.
Ah, dimenticavo... vorrei salutare tutti i possessori di computer e in particolar modo la ragazza della lettera intitolata "Esiste JR?"... ammiro le ragazze che si interessano di computer: ciao Giovi!!!
Saluti a tutti i redattori.
O.P.S. Club by Max — Genova.

Mai si era vista tanta saggezza in un giovine! Scherzi a parte, il tuo discorso è abbastanza sensato, dal punto di vista economico. Devi però sapere che la maggior parte dei possessori di Amiga e Atari ST, purtroppo, il software lo pagano poco perché acquistano delle copie pirata (che A: non hanno istruzioni, e i giochi a 16 bit senza istruzioni sono come un tavolo senza gambe e B: spesso hanno dei seri problemi di funzionamento, Virus a parte). Lo testimoniano molte telefonate giunte in Redazione. Dai tuoi discorsi possiamo intuire che tu il software lo acquisti originale, e non possiamo che lodarti per questo. La tua scelta di orientarti verso un otto bit quando la moda (perché di una moda si tratta, è inutile negarlo) dei sedici bit impazza dappertutto dimostra una certa ponderazione e non ci sentiamo di obiettare. Dopotutto, anche se è impensabile che l'Amiga faccia 'la fine del C16' (e con questa frase avrai di sicuro scatenato l'inferno facendo rivoltare i possessori di Amiga nelle tombe... pardòn, sulle tastiere!), è pur sempre vero che la Commodore ha già dimostrato uno spirito pionieristico passando in modo mostruosamente rapido dalla serie 1000 a quella 500/2000, e si parla già dell'Amiga 3000. In tutto questo putiferio il buon vecchio 64 ha cambiato solo il 'look'... ed ha visto nascere e morire il C16, il Plus 4 ed il 128 (lo stesso dicasi per gli altri otto bit più famosi, compreso il mai famoso ma validissimo Amstrad).
Noi di Zzap! non parteggiamo per nessun computer in particolare, perché sotto ogni tastiera batte una silenziosa e volenterosa CPU che aspetta solo di essere utilizzata (perdonateci per questi sfoghi poetici, che hanno già disgustato qualcuno — ci hanno anche avvisato di non 'rompere le orchidee', ma le lettere con quel tono hanno il destino segnato).
Passando alla domanda sulla grafica digitalizzata la risposta è: sì, le immagini di alcuni Strip Poker, tra i quali quello che ha come protagonista la cara vecchia (si fa per dire) Sam, sono state digitalizzate con l'uso di telecamere e, appunto, digitalizzatori.
Noi della Redazione abbiamo acquistato e provato due diversi digitalizzatori per C64 (il cui costo di aggira sulle 70.000 lire) ma nessuno dei due ha mai funzionato (a parte il lentissimo tempo di scansione — quello che occorre cioè al digitalizzatore per trasportare nella pagina video del computer l'immagine catturata da una telecamera o da un VCR — che si aggira sui sette minuti, sullo schermo del nostro C64 non è mai apparso niente a parte strane righe o altre stramberie). Al contrario, un piccolo digitalizzatore per Spectrum ha dimostrato di funzionare in tempo reale ed il suo software ci ha consentito anche di creare delle animazioni con le ultime cinque immagini catturate dal videoregistratore. Se qualcuno ha avuto migliori risultati con qualche 'digitizer' del C64, è pregato di farcelo sapere (e non badate agli screen di esempio sui dischetti allegati alle interfacce...).
Infine, ci dispiace di non poter pubblicizzare il tuo (?) Club, ma dovresti farci conoscere le sue iniziative e gli scopi che si prefigge, prima di poterlo consigliare a qualche lettore.
I redattori ricambiano i saluti. Scrivi ancora.

...E SUL NUMERO 26???

"Il n°22 ha visto rinascere la polemica ad opera del filosofo, e sul n°23 (25?)..."
Dopo questa intestazione mica da nulla passo alle presentazioni. Sono Alessio, per la precisione Alessio Ajovalasit che vi scrive da Palermo. Chiarisco subito il perché della mia lettera: ho letto infatti la lettera di colui che si definisce 'il Filosofo Matteo Bittanti', e ne sono rimasto entusiasta! E' dal Medio Evo che non si sentiva più parlare di casi patologici come questo. Ah! che sollievo sapere che la psichiatria ha nuovi orizzonti da esplorare! Oh! gaudio al solo pensare che esista ancora qualcuno disposto a provare su sé stesso come l'uomo discenda dalla bestia.
Detto ciò passo ad esaminare le tematiche fondamentali:
In base a che criterio si giudica una lettera? Secondo il Filosofo Bittanti (e sulla definizione di filosofo mi soffermerò più tardi) una lettera è da salvare se è guerrafondaia, stupida o anche cretina ed infantile. Caro Matteo, qui le cose sono due: o hai 15 anni, e sul tuo sfogo giovanile da adolescente inquieto siamo disposti a chiudere un occhio, sapendo che un giorno crescerai, oppure sei più grande e allora, ti assicuro, la cosa è più bruttina. Sai, se prendi la penna per elogiare chi scrive "Viva il C64" oppure "Viva lo Spectrum", e hai almeno 16 anni, allora vuol dire che nella tua vita il tuo orizzonte è un monitor a colori. Io, da amico, voglio consigliarti ciò prima che l'ultimo dei tuoi neuroni crepi come gli altri, e cioè: ESCI, divertiti! Nella vita c'è altro oltre al computer. Vai al cinema, fa' una bella passeggiata, approfitta dell'estate, ma non scrivere né giocare troppo. In ogni cosa v'è una misura, e tu purtroppo la superi, dando adito alla ridicolizzazione di te stesso.
A te mi rivolgo come a tutti quelli che in 19 anni mi hanno detto: "Sì, però lo Spectrum se li sogna i nostri Sprites", e ti dico di riflettere sul fatto che un computer ha altri tasti per programmare oltre a quelli per scrivere "L,O,A,D". Capisci?
Le polemiche, come ha detto già il Capo-servizio Posta di Zzap! vengono spedite nell'80% da gente desiderosa di vedere il suo nome stampato, e per il 10% da una genie peggiore di individui (e non dico, bada bene, persone) che sono addirittura convinti degli insulti che scrivono, e per questi non resta che assumere un atteggiamento paziente e stendere un pietoso velo.
Non pensare, o Matteo, di sapere come si regola il mondo dell'editoria, a meno che, e allora mi sbaglio io, non sei un editore tu stesso e pertanto sai come si pubblica un giornale, chi ne ha i diritti, come se ne può disporre.
Ancora una volta come molto tempo fa mi tocca alzare gli occhi al cielo e dire "Dio mio, forse sei anche tu un paninaro!". E allora penso che di occhi ne dobbiamo chiudere due e tirare avanti dignitosamente.
Lascia perdere, infine di parlare di 'Effetto Spadini' e 'Lo Shock FFS'.
Una lettera è una lettera, non un trattato o un saggio scientifico che poggia su basi solide.
Limitati a spendere i tuoi risparmi in videogiochi, almeno farai il gioco del marketing e contribuirai a ristabilire la circolazione monetaria del nostro Paese.
Senza Rancore
Alessio Ajovalasit — Palermo

P.S. Per chiarire: Filosofo dal greco significa 'amante del sapere'. Non fa obiettivamente per te. Che ne diresti di 'ignorante' o 'ingenuo'?

Niente di personale, caro Matteo, ma questa non potevamo fare a meno di pubblicarla. E chi ha orecchie per intendere, intenda...

MA ALLORA VOLETE 'GAMES MACHINE'?!?

Carissimo Zzap!
vi scrivo per porvi alcune domande che mi hanno incuriosito fin dal mio primo numero comprato (numero tredici). Per me le risposte saranno molto importanti anche per il mio Club comprendente circa 35 iscritti, i quali aspettano le vostre risposte, essendo tutti possessori di computer (per la maggior parte Commodore 64 e Amiga 500), siamo molto ma molto interessati ai coin-op e alle conversioni; ma veniamo subito alle domande:
1) Avendo notato che l'inserto sui coin-op (Una giornata in sala giochi) è molto piccolo, poco documentato in fatto di foto e che compare una sola volta ogni tre, quattro numeri vi chiediamo con tanto rispetto se potete, prima di tutto lasciare l'inserto in ogni numero con uno o due pagine in più se possibile aumentando il numero delle foto e naturalmente delle recensioni.
2) Vorremmo tanto che nel numero di Marzo ci spiegaste finalmente come viene costruito un coin-op, parlando anche della macchina e del computer che c'è all'interno, e di solita quanta memoria occupano giochi aventi molta grafica come Rygar, Black Tiger e Gun Smoke.
3) Parlando per un momento delle console (Sega e Nintendo) perché non dedicate uno spazio anche a queste due bellissime macchine recensendo Out Run, Wonder Boy etc. per la console Sega e Green Beret e Track'n'Field e altri per la console Nintendo?
4) Sarebbe possibile convertire in una di queste due console dei coin-op come Gun Smoke, Rygar e Black Tiger alla perfezione?
5) Ultima domanda sulle console: quanto costa la console Sega e Nintendo e le cartucce? Sapreste dirci quali sono le ultime novità naturalmente in fatto di giochi e in quali tipi di negozi vengono vendute le due console?
6) In questa ultima domanda vorrei chiedere dell'Amiga 500. Essendo già molti i possessori di questo computer tra i quali dieci appartenenti al mio Club, ebbene è possibile convertire alla perfezione Gun Smoke sempre per l'Amiga 500 o Athena, Rygar, Troyan, Black Tiger. E' chiaro che i titoli dei coin-op sono potenziali e molto famosi, ma sono certo che voi capirete il nostro super interesse per i coin-op e le conversioni, e quindi vi chiediamo ancora: è possibile, dopo aver visto la bella grafica di Barbarian (Psygnosis) e aspettando la recensione del tanto pubblicizzato e amato Brataccas vi chiediamo per l'ennesima volta, è possibile?
Spero che la nostra lettera vi sia piaciuta e così anche ai lettori che la leggeranno col massimo interesse in fatto di conoscenza e curiosità e speriamo tutti che la pubblichiate nel numero di Zzap! Marzo '88 e speriamo che voi diate risposta alle domande, e possibilmente concreta.
Vi salutiamo coi più vivi auguri e saluti a tutti i redattori e dipendenti. Vi preghiamo vivamente di aiutarci. Arrivederci ancora e auguri.
Software Club — Iglesias (CA)
(Alias Giancarlo Massa?)

****

QUESTA LETTERA E' A TITOLO INFORMATIVO NON NECESSARIAMENTE DA PUBBLICARE!
Scarsa Redazione di Zzap!, vi scrivo per la prima volta perché mi sembra giusto che sappiate come la pensano alcuni ragazzi compreso io sul vostro giornale. Zzap!! sarebbe, ma non è, una rivista bella come il vecchio Videogiochi, se non si limitasse a recensire Software solo ed esclusivamente per i sempre monotoni "Commodore 64; Amiga; Spectrum; Atari ST"; ma dico io!!! Siete ciechi forse? Perché non allargate la vista oltre ai sedici bit e Commodore 64 a otto bit anche alle nuove potenti console come la mia, (Sega Master System), o Nintendo e Atari.
Sicuramente acquisirete un numero più alto di lettori. Io seguo la vostra rivista da un mio amico che la prende, ma non la compro; ogni tanto prendo Bit dove si parla delle console ma costa un po' troppo, quindi siate certi che se doveste cambiare la comprerei.
Forse non parlate dei giochi per le suddette perché pensate che i giochi siano medi, se è così, provate a giocare, ad esempio, con Space Harrier (2048KRam di memoria, ovvero due megabyte), per citare quello che io ho definito il migliore gioco che finora ho visto su computer.
Così da 'scarsa' dirò che siete 'ottimi'.
URC (Unione Ragazzi Console) - (GE) Sanpierdarena.

****

Cara Redazione di Zzap!,
sono un ragazzo di 18 anni e mi chiamo Mauro.
Io sono possessore di una 'bellissima' Sega Master..., da ormai due anni. Vi ho scritto perché ho urgente bisogno del vostro aiuto... anche se so che a voi non piace recensire i giochi per la mia e altre console (e non capisco perché!!).
Vi pregherei di risolvere per me un problema riguardo a The Ninja. Infatti a differenza di molti altri giochi che ho, questo come alcuni tipo Space Harrier (very incredible!) non sono ancora riuscito a finirlo, da tre mesi che l'ho comprato.
Non si tratta di difficoltà ma della ricerca di una pergamena. Lo scopo del gioco è di trovare 5 papiri che permettono, una volta giunti nel castello OHKAMI, di penetrare nelle prigioni dove è nascosta la ragazza; io ne ho trovate solo quattro, la quinta non so proprio dove sia, l'ho cercata dappertutto, ma niente!!
Mi potreste gentilmente elencare dove si trova, naturalmente elencando anche le altre quattro?
Poi ancora un'ultima domanda: a cosa serve sul retro della console l'EXTENSION COMPARTMENT!?!
Grazie mille, e arrivederci,
Mauro da Lavagna (GE)

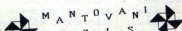
Queste tre lettere hanno qualcosa in comune (no, non la parola 'console' che abbiamo corretto in parecchi punti perché scritta con due 'l'): il desiderio di conoscere i giochi che su Zzap! trovano pochissimo o nessuno spazio. Ragazzi, probabilmente quando leggerete questa risposta avrete già perso ogni speranza (alcune delle lettere erano di Marzo o di Aprile, ma si trattava di posta inevasa indirizzata alla vecchia redazione — che noi diligentemente abbiamo recuperato e selezionato assieme a quella più recente), oppure avrete visto la pubblicità — iniziata sul numero scorso — della nuova rivista 'cugina' di Zzap!, ovvero THE GAMES MACHINE.
Ebbene, nella nostra infinità bontà, abbiamo pensato anche a voi, sperperatori di monetine e possessori di CONSOLE! E ci avevamo pensato da parecchi mesi (una rivista non nasce da un giorno all'altro, sapete...). Il problema era questo: Zzap! non ha abbastanza spazio da includere una trattazione esauriente di giochi per sedici bit, per sale giochi e per le console... e allora nasce TGM, e accontenta l'altra faccia dell'universo del videogames. Per cui gli utenti di otto bit potranno stare tranquilli e ritrovarsi, sempre più con soddisfazione, in queste pagine, mentre tutti gli altri (ma anche chi volesse soltanto farsi un'idea di cosa succede nelle sale giochi, sui 'mostri' a 16 e 32 bit e sulle console) potranno sfogare la loro sete di novità su THE GAMES MACHINE. Più chiaro di così...

CENTRI ACQUISTO SOFT-WARE

20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913-6198294

COMPUTER e GIOCHI:
ATARI • COMMODORE
OLIVETTI PRODEST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE - HARDWARE
COMMODORE • AMIGA

VENITE A TROVARCI

A COMO

Via C.Plinio 11 Tel.031/263173

DOVE TROVERAI TUTTO IL SOFTWARE ORIGINALE, I COMPUTER, I LIBRI, GLI ACCESSORI E UN SERVIZIO ASSISTENZA ACCURATO.

Concessionario LAGO per COMO con novita' in arrivo tutti i giorni.

Commodore

VIENI ANCHE TU NEL TUO COMMODORE "POINT"

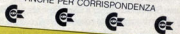
B.I.T 84

VIDEO GIOCHI - PERSONAL COMPUTERS
VIA ITALIA, 4 - MONZA - TEL. 039.320813

AMIGA ATARI

TUTTO IL SOFTWARE E L'HARDWARE

Commodore

SI EFFETTUA LA VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

SOFT & COMPUTER

VENDITA PER CORRISPONDENZA DI NOVITÀ HARDWARE E SOFTWARE PER:

C64 - C128 - AMIGA - ATARI 130/520 ST - MSX - MSX2 - IBM COMP.

SOFT CENTER E IMPORTAZIONE DIRETTA

VIA CARLO MAYR, 85
44100 FERRARA
TEL. 0532/762054

Un riveditore di software presente in tutta Italia?
SOFT MAIL
Via Napoleona,16
22100 COMO
Tel. (031) 300174
Invia questo buono per ricevere il catalogo!

B.C.S. COMPUTER snc

VENDITA ED ASSISTENZA

COMPATIBILI IBM
COMMODORE
MSX I e II
OLIVETTI

VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI GIOCHI SU CASSETTA e SU DISCO; TUTTE LE NOVITÀ D'IMPORTAZIONE

ORARIO DI NEGOZIO

VIA MONTEGANI 11
20141 MILANO
TELEF. 02/84.64.960

ITALTRONIC s.n.c.

LABORATORIO SPECIALIZZATO ASSISTENZA HOME & PERSONAL COMPUTER

Commodore **ATARI**

COMPATIBILI IBM

VENDITA HARDWARE A PREZZI SCONTATISSIMI

VASTO ASSORTIMENTO PROGRAMMI DI IMPORTAZIONE

SCONTI PER RIVENDITORI

ORARIO: DA LUNEDI A SABATO 9,30-12,30 / 14,30-19,30

20133 MILANO - Via Negroli, 10/A
Tel. (02) 76.10.546

ASSISTENZA TECNICA COMPUTER

Tel. (02) 8463905

Commodore
SINCLAIR QL
SPECTRUM
ATARI

Da Lunedì a Sabato
Orario 9:00/12:30 - 15:00/19:30
VIA DE SANCTIS 33/35
20141 MILANO

VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI NOVITA' SOFTWARE PER C64 - C128 - AMIGA

VIA STEFANO CANZIO 13 - 15 rosso
Tel. 010 - 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

KARNOV

Ocean, Cbm64/Amstrad/Spectrum cass. £18.000
Versioni recensite: Cbm64 & Spectrum

Jinborov Karnovski (Karnov per gli amici) era un grande artista del Circo. I suoi numeri con i pesi e come mangiafuoco avevano affascinato migliaia di spettatori in tutta la fredda Russia, ma ora vive nel remoto villaggio di Creamina, stanco della frenetica vita circense. Le sue giornate scorrono tranquille fra una partita di scacchi ed una vodka, mentre la neve cade silenziosamente sulle pacifiche montagne che circondano le poche case del paese.
Quello che Karnov non sa è che da qualche parte nei pressi di Creamina giace sepolto il favoloso tesoro di Babilonia, meravigliosa ed ambita preda di uno dei più terribili ed avidi maghi di tutti i tempi, il perfido Ryu.
Una sera, mentre Karnov stava raccontando un'altra delle sue favole ai numerosi bambini di Creamina, il negromante scende dal cielo con il suo esercito di mostruosi servitori, fuggendo subito dopo con il tesoro dimenticato.
Subito le forze del Male si stabiliscono nel villaggio, impedendo a chiunque di camminare tranquillamente per le strade e costringendo il nostro eroe a rispolverare il suo repertorio di numeri di mangiafuoco per liberare Creamina dagli indesiderabili ospiti e, magari, recuperare il tesoro.
Karnov, apparso qualche tempo fa nelle sale giochi con il marchio Data East, era uno dei migliori fra i numerosi cloni di Ghosts'n'Goblins che hanno invaso il mondo dei coin op negli ultimi due anni o giù di lì.
La conversione per home comprende la maggior parte delle caratteristiche della macchina da bar, e Karnov può correre, nuotare e persino volare attraverso numerosi scenari popolati da mostri di tutti i tipi, aiutato da un numero incredibile di Bonus nascosti che rendono molto bene il 'feeling' di un coin op.
Il personaggio principale usa la sua abilità di mangiatore di fuoco per scaricare addosso ai nemici un numero impressionante di palle fiammeggianti, capaci di incenerire qualsiasi servitore delle Tenebre. Questi si presentano sotto numerose forme, dal piccoli demoni svolazzanti a scheletri a cavallo di strane creature simili a struzzi, e la difficoltà del gioco è veramente ben bilanciata e spinge a fare la classica 'partita in più' per vedere che cosa vi aspetta nello schermo successivo. Quello che purtroppo delude in questa conversione è la qualità della grafica, che, se si può considerare meravigliosa nella versione per Spectrum, è purtroppo caotica e lentissima in quella Commodore.
Questa mancanza, unita all'infelice sistema multiload adottato, abbassa notevolmente la qualità di quello che altrimenti sarebbe stato uno dei migliori giochi di questa categoria.

▲ Ricchezza di colore ma lentezza di movimenti anche sullo ZX

▼ L'eroico russo corre (con molta difficoltà) sugli schermi del C64

COMMODORE 64

Grazie a Dio, non è facile vedere tanto spesso un programma scritto inettamente su di una macchina che sarebbe perfetta per ospitarlo. Segnatevi sui diari la data di pubblicazione di Karnov, perché questo è uno di quei giorni. Considerata la facilità con cui un programmatore può realizzare uno scrolling preciso sul C64, è criminale che la gente responsabile per questo gioco abbia ritenuto sufficiente lasciare che gli sprite e lo sfondo se ne andassero ognuno per i fatti propri, tremolando come un portatore del Morbo di Parkinson scosso da brividi di freddo. La collisione degli sprite è ignobilmente inaccurata, e si muore non appena un nemico si avvicina a meno di un carattere di distanza dal flaccido cosacco. La scelta di utilizzare l'alta risoluzione monocromatica è quanto mai dubbia, e tutto ciò mi fa supporre che il gioco sia stato trasferito pari pari da uno Spectrum attraverso un qualche programma interprete che ha ridotto la velocità a livello di tartaruga. C'era un buon gioco, in mezzo a quei bytes, ma purtroppo è rimasto sepolto da un'esecuzione patetica.

SPECTRUM

Sullo Spectrum Karnov colpisce subito per la ricchezza di colori e l'accuratezza dei fondali, ma non mi sentirei di consigliarlo a coloro che amano l'azione rapida: infatti questa conversione, sebbene graficamente ben realizzata a dispetto dei problemi di colore di questo computer, non è quel che si dice il massimo della giocabilità. L'azione, soprattutto quando lo schermo è affollato dai mostri e dai loro 'proiettili', risulta alquanto rallentata, e il tutto si muove leggermente 'a scatti'. Naturalmente questo può rivelarsi un vantaggio quando i nemici potrebbero risultare molto più difficili da affrontare ad una velocità 'ottimale', per cui è difficile dare un giudizio assoluto sotto questa luce. In fondo, a parte i suoi problemi di animazione, Karnov resta pur sempre una delle migliori conversioni viste su Spectrum — assieme a Rastan — negli ultimi tempi, e la sua profondità di gioco dovrebbe soddisfare tutti gli 'spectrumaniaci' fans della versione coin-op.

PRESENTAZIONE 55%
Nonostante le istruzioni eccellenti, il multiload e la carenza di utili opzioni rendono questo aspetto un po' scadente.

GRAFICA ZX 90%/C64 20%
Decisamente sviluppata su di un sistema ZX, con scrolling ed animazione scadenti nella versione per C64.

SONORO 5%
Praticamente inesistente, e limitato ad un jingle quando Karnov muore.

APPETIBILITA' 85%
Un acquisto indispensabile per gli appassionati di Ghosts'n'Goblins con un'azione di gioco varia ed avvincente (se si sopporta la grafica per quanto riguarda la versione Commodore).

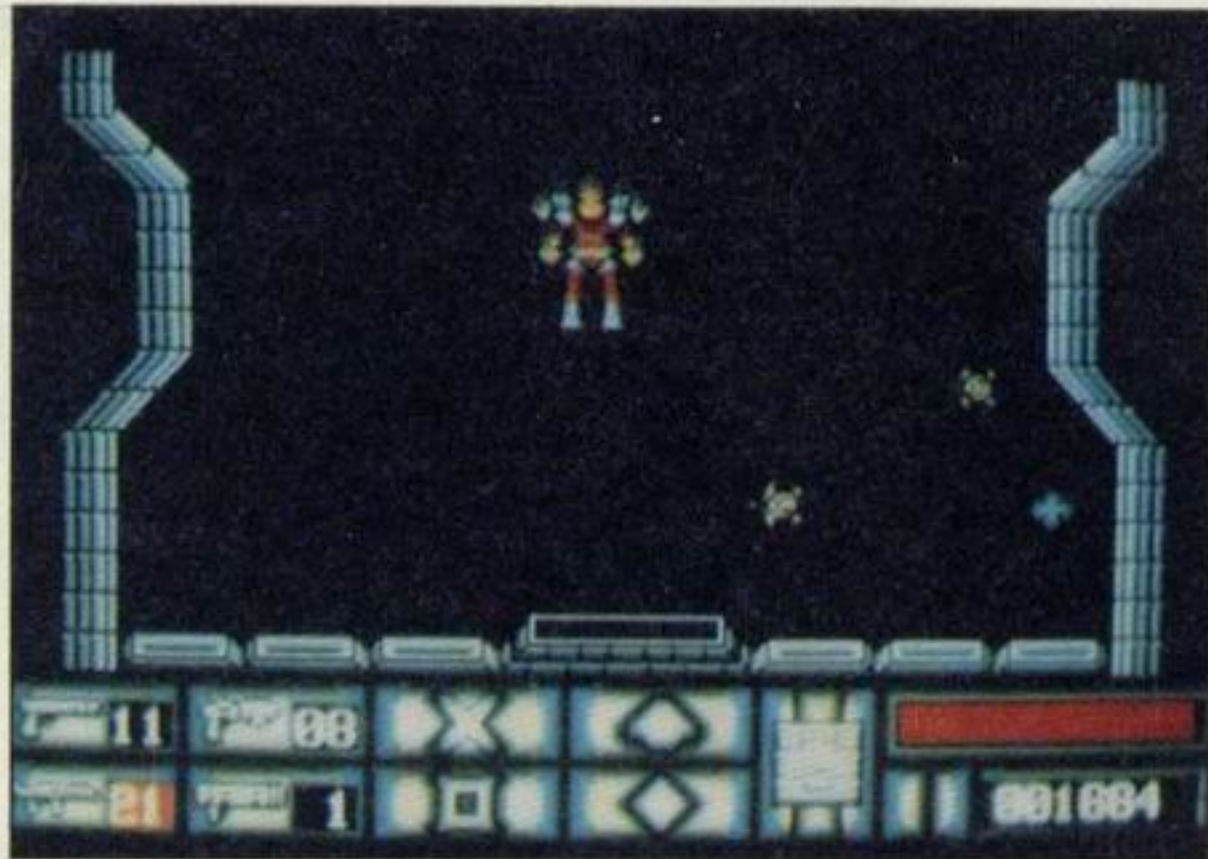
LONGEVITA' 60%
Calibrato per giocatori dai riflessi umani è tuttavia sufficientemente impegnativo, e la mappa di gioco è così vasta da tenervi impegnati per molto, molto tempo.

GLOBALE C64 51% / ZX 60%
Un ottimo gioco sullo Spectrum, ma sul C64 rovinato da una conversione fatta coi paraocchi.

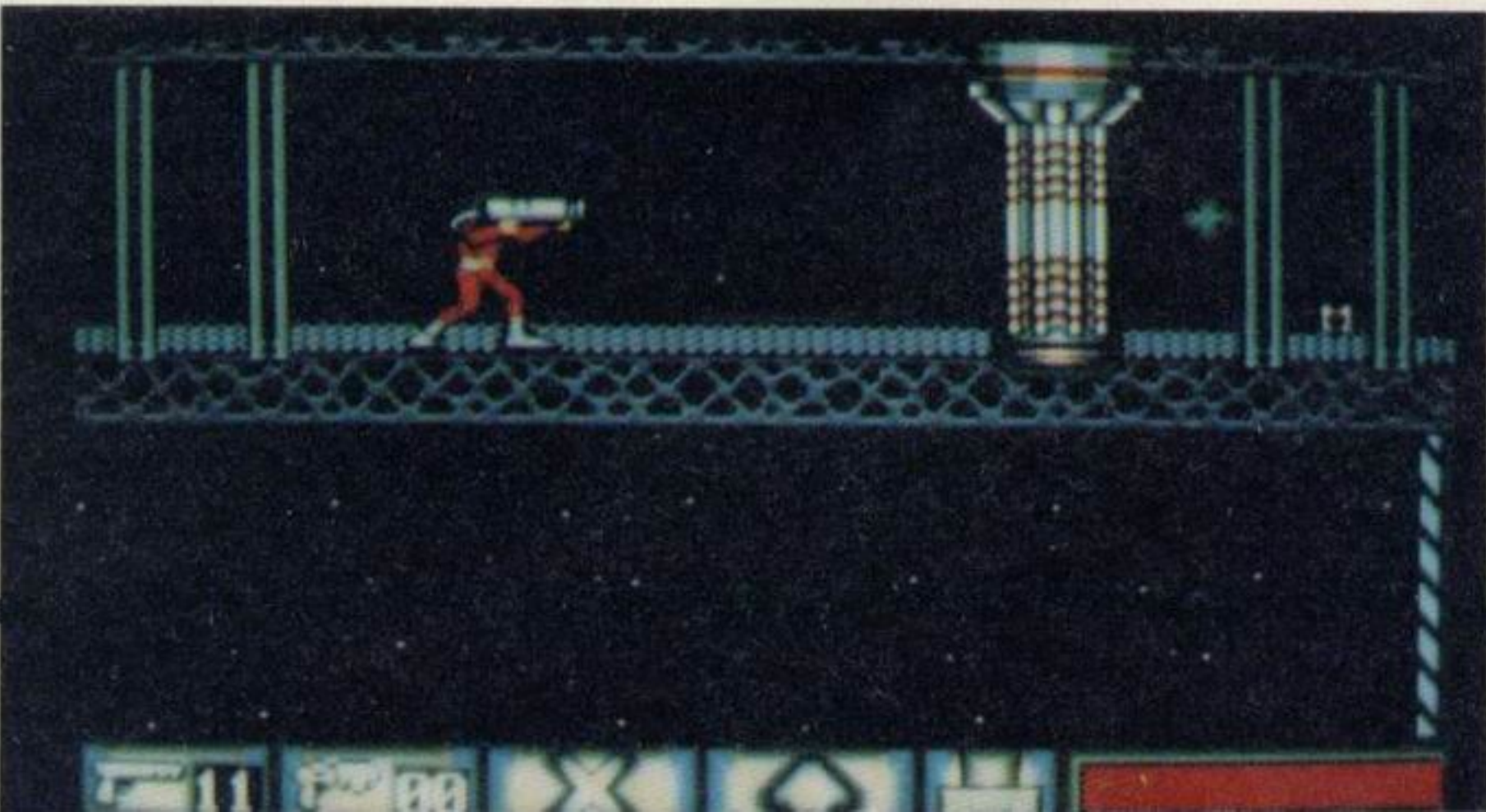
TEST

OBLITERATOR

Psygnosis, Atari ST & Amiga, disco £ 39.000.; mouse, tastiera e joystick
Versione recensita: Atari ST & Amiga

In un lontanissimo futuro tutti i popoli della Terra sono riuniti sotto l'ombra di un unico, grande stendardo, quello della Federazione, una forza immensa in continua espansione, che si è spinta secolo dopo secolo oltre i confini del Sistema Solare, travolgendo e conquistando altri pianeti ed altre civiltà. In questo inarrestabile processo di colonizzazione venivano impiegate forze militari notevoli, in operazioni belliche dove un normale essere umano non avrebbe avuto alcuna possibilità di riuscita: ecco spiegata l'origine degli Obliterator, i guerrieri genetici il cui destino veniva pianificato sin dalla nascita come quello di vere e proprie macchine da combattimento. Costoro, scelti fra i miliardi di cittadini della Federazione, venivano impiegati nelle missioni più pericolose, dove i loro incredibili riflessi, i sensi sviluppatissimi e la notevole forza fisica potessero portare ad un quasi certo successo.
Quando poi la sete di conquista della federazione andò affievolendosi, e le Grandi Guerre ebbero termine, gli Obliterator venivano utilizzati solo in casi disperati: da queste missioni suicida erano sempre di meno coloro che facevano ritorno, finché di essi non rimase che un solo rappresentante: Drak, l'ultimo degli Obliterator.
Tutto ha inizio quando il vostro trasmettitore portatile personale emette il suo segnale di chiamata: il Consiglio degli Anziani della Federazione ha bisogno di voi, e presto.
In pochi minuti siete a conoscenza della tragica situazione in cui versa quella che una volta era la grande, potente Federazione: le razze aliene che erano riuscite a sottrarsi alla sua fagocitante azione di conquista erano riuscite ad unirsi, formando così una minaccia ben più preoccupante. Pazientemente avevano così realizzato la mostruosità tecnologica, una mastodontica astronave da combattimento dotata degli armamenti e dei sistemi difensivi più moderni. E quel gigantesco ammasso di metallo e di tecnologia aveva infine raggiunto ed annientato la flotta dell'usurpatore, grazie ad un potente sistema di scudi deflettori formati di antimateria, facendone poi scempio con la potenza di fuoco delle sue armi ultramoderne.
La Federazione è annichilita, impotente, e gli Anziani possiedono una sola speranza: Drak, l'ultimo Obliterator. Il loro progetto è quello di servirsi di un sistema che in teoria dovrebbe essere capace di tele-trasportare la materia — l'incognita consiste nel fatto che finora non è stato mai utilizzato su nessun essere vivente, e per consentire il trasferimento di un organismo complesso come quello umano è richiesta una quantità enorme di energia.

▲ **Quello che nessuno vi ha ancora mostrato: il pozzo a gravità zero dove scenderete col jetpack...**

Inutile dire che l'esperimento ha pieno successo, e vi rimaterializzate a bordo dell'astronave aliena: il vostro compito, adesso, è quello di esplorare i meandri (più di cento schermi) del vascello nemico alla ricerca dei cinque componenti che possono decidere la vittoria o la disfatta delle ultime unità spaziali da combattimento della Federazione.
I cinque elementi sono: il controller dei motori al plasma che permettono il movimento dell'astronave, il componente che ne tiene attivi gli scudi difensivi, quello che controlla gli armamenti di bordo, il 'datapack' che contiene tutte le informazioni strategiche memorizzate nel computer principale ed infine la scheda che attiva il sistema di guida della navicella di salvataggio con la quale dovrete fuggire alla fine della missione.
Quando avrete compiuto questa serie di sabotaggi le ultime astronavi della Federazione potranno lanciarsi in un attacco definitivo contro il mostro metallico sperando di annientarlo, che voi siate riusciti o meno a fuggire poco importa.
Naturalmente, appena a bordo dell'astronave, vi accorgete subito che tira un'aria poco tranquilla: una moltitudine di alieni, androidi e meccanismi difensivi attende dietro ogni angolo pronta ad annichilare l'intruso. La vostra unica arma, all'inizio, è una pistola caricata con venticinque colpi, e quasi tutti gli alieni nei dintorni possono per fortuna essere uccisi con quella o perlomeno evitati con un'abile manovra difensiva.
Difatti il controllo di Drak — che avviene tramite tastiera, joystick o mouse — consente una serie di movimenti molto realistici ed intelligenti: potrete correre e voltarvi a destra e sinistra, scendere e salire lungo stretti ascensori, schivare colpi da fermo o rotolandovi in corsa sull'impiantito metallico dei corridoi, puntare le armi in sei direzioni facendo fuoco anche attraverso il pavimento o il soffitto, entrare ed uscire dalle porte, saltare e, naturalmente, fermarvi e raccogliere oggetti. Questi movimenti sono anche rappresentati graficamente attraverso una serie di simboli/icone in basso sullo schermo, 'cliccando' sulle quali si attiva il rispettivo movimento — altrimenti ottenibile con la pressione di determinati tasti (compresi i cursori o il joystick per i quattro movimenti di base).
Ciò che potete raccogliere, oltre ai cinque componenti citati precedentemente, sono altri tre tipi di armi (un fucile, un bazooka ed un disintegratore) e le loro rispettive munizioni, il cui numero di colpi viene incrementato fino ad un valore limite inversamente proporzionale alla potenza di fuoco dell'arma relativa (ad esempio per il bazooka, che è il più potente, potete avere fino a tre colpi, sebbene ogni munizione raccolta ne contenga due, per cui, anche raccogliendo da due a più munizioni — che in questo caso hanno la forma di un piccolo razzo — avrete a disposizione sempre e solo tre colpi). Inutile aggiungere che gli oggetti/munizioni sono spesso protetti da antipaticissimi alieni (stiamo parlando di quelli che saltano a gambe unite ed hanno un 'jetpack' sulle spalle) o da cannoni nascosti nelle pareti o nel soffitto che possono anche apparire all'improvviso mentre voi stavate raccogliendo tranquillamente la vostro sudata riserva di colpi, sicuri di trovarvi in una zona libera da pericoli.
Man mano che procedete nel gioco avrete modo di incontrare svariati tipi di avversari, per alcuni dei quali occorre usare un'arma specifica fra le quattro reperibili oppure ripiegare vergognosamente in uno spettacolare numero di ruzzolamento verso una zona sicura. Gli attacchi ed il contatto con queste creature oppure i colpi delle armi automatiche abbassano la potenza del vostro schermo difensivo, che potrete osservare, sotto forma di una barra di colore rosso, in un pannello nascosto che si attiva premendo la barra spaziatrice: su questo pannello sono inoltre visualizzate (graficamente) le armi

▼ **Un altra immagine inedita: la barriera da distruggere col bazooka**

▲ Vi potrebbe capitare di finire molto spesso così, in *Obliterator*

in vostro possesso ed i componenti raccolti, e (numericamente) i colpi a disposizione di fianco alla relativa arma ed i punti accumulati fino a quel momento.
Per ricaricare il vostro scudo difensivo dovete trovare delle apposite cabine rigeneratrici poste in vari punti dell'astronave, entrando nelle quali la barra rossa raggiungerà la sua massima lunghezza, assicurandovi una resistenza maggiore agli attacchi nemici. Se la barra dovesse accorciarsi fino a sparire del tutto, potrete osservare il bellissimo schermo in cui la vostra salma galleggia indecorosamente nel freddo vuoto spaziale.
Quello che accade nella parte finale del gioco, quando cioè avete raccolto i cinque componenti, è il massimo del sadismo, ma preferiamo farvelo leggere sul manuale allegato alla bellissima confezione per non guastarvi la sorpresa: possiamo solo anticiparvi che non finisce lì, e che il resto non è facile da superare (com'era prevedibile).

GLOBALE COMPARATO:

ATARI ST (GLOBALE 81%)

Ci sono due punti a favore della versione per Atari ST: il primo è il sistema di salvataggio della posizione di gioco, molto più flessibile che sul fratello (o sorella?) a 16 bit della Commodore, l'altro è dato dalla velocità di animazione della grafica, che risulta notevolmente maggiore. A suo sfavore ci sono dei problemi di sfarfallio con la schermata che segue all'annientamento di Drak, ed il sonoro che naturalmente non può eguagliare quello dell'Amiga, ma nella globalità può tenere testa ad altri videogames di una certa fama.

AMIGA (GLOBALE 83%)

La grafica ed il suono la fanno da padroni, anche se l'animazione è notevolmente più lenta che sull'ST. Scomodo il sistema di salvataggio su disco, ma armeggiando con i copiatori presenti sul mercato è possibile superarlo (noi ci siamo riusciti) con poca fatica. Obliterator è sicuramente un ottimo prodotto, nato per un computer a 16 bit e degno di figurare sul video di una macchina come l'Amiga.

La Psygnosis anche stavolta ha fatto centro. Sebbene Obliterator presenti la stessa interfaccia-utente del suo predecessore Barbarian, l'area di gioco è molto più vasta e si presta ad un'esplorazione vera e propria, anche grazie al sistema del livello di energia — abbastanza generoso in quanto a durata — piuttosto che al possesso di una serie di vite. Personalmente mi mancano pochi metri al traguardo finale (ho disegnato la mappa completa ed ho raccolto tutto quel che c'era da raccogliere) e non posso che ritenere Obliterator un buon investimento di tempo e di denaro. La sensazione che esso vi lascia dopo ogni partita è la stessa che si prova dopo aver visto un bellissimo film di azione, con la differenza — scusate se è poco — che stavolta il protagonista siete stato voi. Ci sono degli appunti da fare sulla lentezza del gioco e sul sistema di scrolling simile a quello di Barbarian, ma sono aspetti che possono essere considerati anche sotto una luce positiva: il primo vi consente di agire con più riflessione dato che l'azione rallenta anche per gli avversari, oltre che per il simpatico Drak; il secondo aspetto si trasforma, dopo qualche partita, in un ottimo sistema per osservare in tempo quello che vi aspetta nello schermo successivo, in modo da preparare abbastanza comodamente la vostra azione di attacco o di difesa. Non potremmo considerare Obliterator un vero arcade adventure, né uno shoot'em up con raccolta di oggetti: è un tipo di gioco nuovo che sta a metà fra i due generi, e che soprattutto sfrutta bene le potenzialità delle due macchine a 16 bit per le quali è stato realizzato. La grafica è indiscutibilmente accattivante, tolto il problema della velocità di animazione peraltro già pienamente giustificato, ed i movimenti di Drak e degli alieni contribuiscono, assieme alla bellissima musica di sottofondo, a creare un'atmosfera da film di fantascienza (il genere preferito dalla maggior parte dei nostri redattori). Il sistema di comandi, sebbene a volte irritabilmente 'dispettoso', svolge un ruolo molto funzionale, che si riesce ad apprezzare solo con l'esperienza e con un giusto dosaggio di joystick, mouse e tastiera. Nella versione Amiga c'è da criticare la noiosa limitazione del salvataggio di gioco, che può avvenire solo sul disco originale: per cui rispettate l'avvertimento del manuale, e spegnete l'Amiga prima di caricare il gioco, se non volete beccarvi il virus. Per il resto, posso darvi un solo consiglio: compratelo!

▼ La cabina di pilotaggio della gigantesca astronave aliena, dove troverete uno dei 5 componenti

PRESENTAZIONE 85%

Una stupenda confezione il cui tema viene ripreso da uno splendido poster accluso e — con una fedeltà impressionante — dall'ultimo screen di caricamento. Lo screen del caricamento è favoloso e ricco di atmosfera, e la musica si lascia ascoltare più che volentieri.

GRAFICA 79%

Considerando le potenzialità delle due macchine, la grafica è ottimale. Se non fosse per il problema — peraltro non eccessivo soprattutto sull'Atari ST — della lentezza di animazione, la grafica sarebbe stata perfetta.

SONORO 81%

Un'ottima colonna sonora iniziale ed una musica di sottofondo del gioco altrettanto valida, e persino disattivabile (chi è quel pazzo che lo farebbe?). Anche gli effetti sonori sono appropriati. Ci avrebbe fatto piacere il rumore dei passi sul pavimento metallico ed il grido di Drak quando viene colpito, alla stregua di Impossible Mission... ma forse chiediamo troppo.

APPETIBILITA' 95%

Da come si presenta, il gioco vi assorbirà immediatamente nella sua atmosfera, regalandovi azione e brivido come se fosse un ottimo film. L'impatto col sistema di controllo e con l'animazione viene superato rapidamente, una vota che l'entusiasmo e il gusto del rischio si è impadronito di voi.

LONGEVITA' 96%

Solo il tentativo di risolverlo, senza cioè badare al punteggio, diventa un incentivo a continuare con tenacia — diventerà sicuramente il primo gioco che caricherete appena tornati a casa. E seppure riusciate a raccogliere tutti i componenti e raggiungere incolume lo shuttle, vi verrà sicuramente voglia, ora che conoscete la strada ed i nemici da affrontare, di farcela con un punteggio maggiore!

GLOBALE 87%

In definitiva un arcade che non vi farà affatto sentire la mancanza delle sale giochi, e che riempirà molte ore delle vostre giornate con l'atmosfera e l'emozione di un'avventura che non potrete mai dimenticare.

ANNOUNCING THE MOST EXCITING TEAM-UP EVER

FAERY TALE ADVENTURE
AMIGA - £. 59.000

GALACTIC INVASION
AMIGA - £. 39.000

ACTIVISION®

BLACK JACK ACADEMY
AMIGA - £. 49.000
MS-DOS - £. 49.000

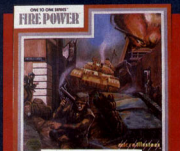
microillusions™

ROMANTIC ENCOUNTERS
MS-DOS - £. 49.000

Activision is now the exclusive world wide distributor of Microillusion products. The red-hot titles range from the all action arcade style, exciting dungeons & dragons, to fantasy role playing adventures. Play your hand, roll your dice or paint the screen – anything is possible with Microillusions.

Coming soon... Ebonstar and Photon Paint

FIREPOWER
AMIGA - £. 39.000

Distribuito in Italia da:
LEADER Distribuzione via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) TEL. 0332/21 22 55

*Disponibile per AMIGA **L. 149.000** IVA incl.*

Distribuito in Italia da:
***LEADER** Distribuzione via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA)*
Tel. 0332/21 22 55

Marketed and Distributed by
ACTIVISION

L'immagine sbagliata?

A tutti prima o poi è capitato di imbattersi in una automobile troppo corta, in un albero nel posto errato, o in un cielo troppo grigio. Ora, con "Photon Paint" della Microillusions, un nuovo programma grafico rivoluzionario, tutte queste modifiche le puoi fare da te. A seconda delle tue esigenze, puoi modificare una fotografia o una tua immagine così "truccata", e stamparla poi su carta, pellicola e persino su film Polaroid. Photon Paint riesce ad ottenere tutto ciò grazie ad una combinazione tra un programma a 32 colori e un programma HAM, con caratteristiche che in precedenza erano esclusiva di sistemi grafici molto sofisticati.

Caratteristiche

** Operazioni di brush (pennello) molto sofisticate comandate dal mouse che includono twisting (deformazione), adjustable transparencies (regolazioni delle trasparenze) e modificazioni della prospettiva.*
** Rotazione e ridimensionamento.*
** Avvolgimento del pennello attorno ad oggetti tridimensionali, come sfere, coni, cubi, ecc.*
** Possibilità di scegliere la fonte e l'intensità dell'illuminazione.*
** Manuale aggiuntivi in italiano.*

FEATURES

BEYOND THE ICE PALACE

ELITE, Cbm64, cass. £ 12.000; Amstrad/Spectrum cass. £18.000; Atari ST disco £29.000; joystick o tastiera

Lo scenario di questo nuovo gioco targato Elite è semplice e conciso: oltre il Palazzo di Ghiaccio, situato nelle Foreste del Nord, giace nascosta una freccia magica che si dice libererà il mondo dai mostri che lo infestano, ed il giocatore deve avventurarsi alla ricerca di questo favolo oggetto.

Quando — come in questo caso — le istruzioni di un gioco riescono a stare su di un piccolo foglietto grande come il palmo di una mano i casi sono due: o si tratta di una porcheria, o di un gioco destinato a fare storia.

Ebbene, Beyond The Ice Palace appartiene fortunatamente a questa seconda categoria, ed il suo arrivo in Redazione ha fatto passare diverse notti insonni a più redattori che, distribuiti su Spectrum, Amstrad e Commodore 64, ed appassionati dalla sua frenetica azione, dimenticavano di andare a letto (con i prevedibili effetti la mattina successiva) a riposare.

Il gioco vanta un illustre genitore, quel famoso Ghosts'n'Goblins,che salvò le sorti economiche proprio della Elite qualche tempo fa: come nella ottima conversione, infatti, il giocatore può usare diverse armi dagli effetti diversi, nel suo procedere verso il nascondiglio della magica freccia, ed anche qui numerose entità demoniache fanno di tutto per ostacolarlo.

I mostri, che vanno da enormi arpie a streghe lancia-fulmini, popolano in gran numero il sistema sotterraneo che il giocatore deve attraversare, e si gettano affamati su di lui non appena questi si avvicina.

Ad aiutare il barbaro che ci rappresenta sullo schermo, senza armatura — ohimè! — ci sono veloci lance, pugnali e potenti ma lentissime e pesanti mazze ferrate. Ma abbiamo anche un'arma segreta, che spesso rivela fondamentale: gli spiriti.

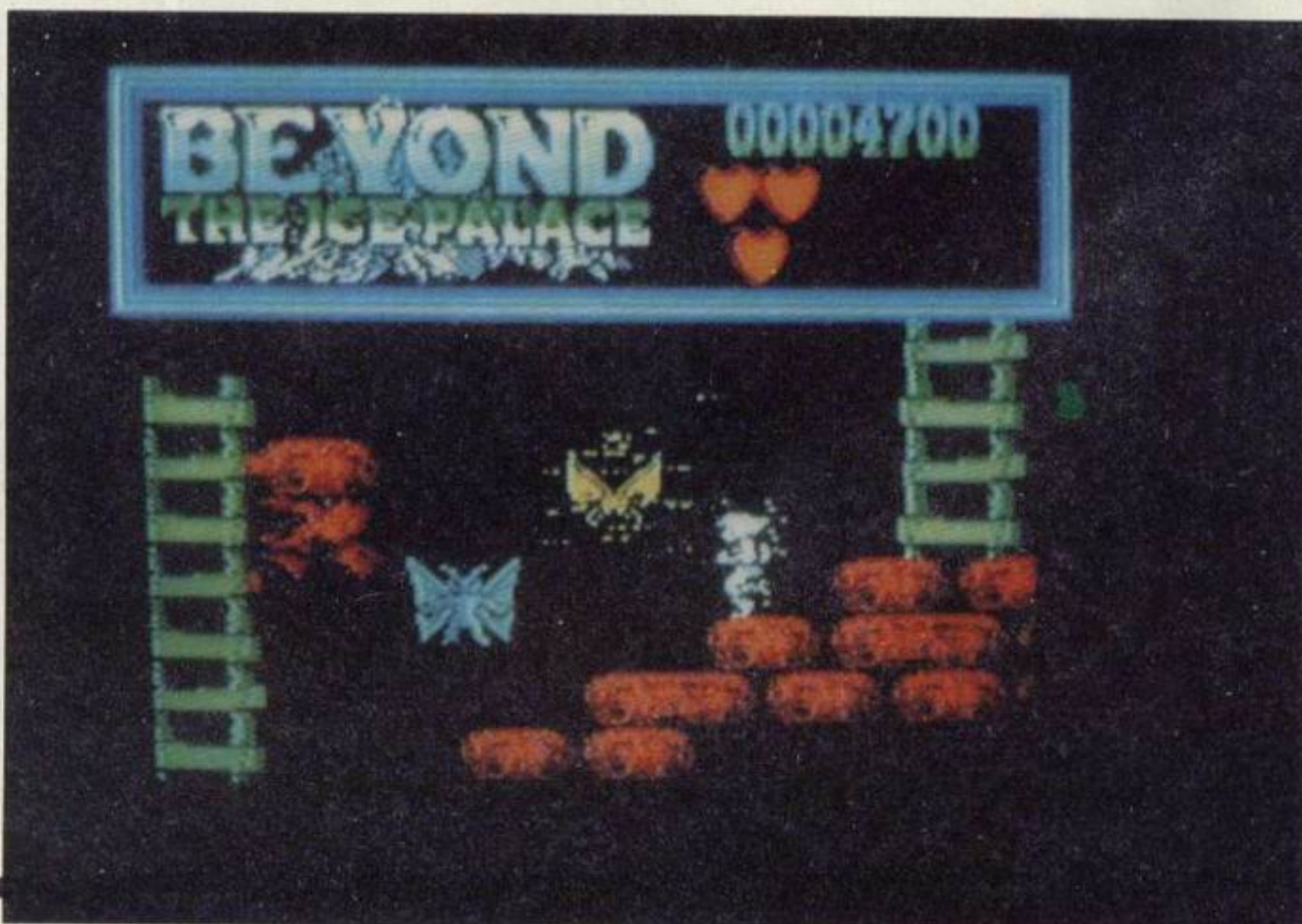
Possiamo evocare queste mistiche entità premendo un tasto che definiremo all'inizio del gioco assieme a quello di pausa (per fortuna), ed essi si manifesteranno sotto forma di un grosso mascherone che, raggiungendoci lentamente, distruggerà qualsiasi nemico incontrato lungo la sua traiettoria e ci donerà una temporanea invulnerabilità. Possiamo evocare solo due spiriti, ma col procedere del gioco, troveremo altri mascheroni che, al momento giusto, ci potranno dare una mano.

La mappa di gioco, da quanto abbiamo potuto vedere, è decisamente enorme, e gli appassionati della versione arcade di Ghosts'n'Goblins troveranno pane per i loro denti (con tanto di bonus nascosti, piattaforme ondeggianti, scale e mostri di tutti i tipi e di tut-

▲ Uccidete questo drago e potrete salire al piano superiore (C64)

VERSIONE SPECTRUM

Quando ho caricato Beyond The Ice Palace sul piccolo spettro nero della Sinclair temevo di ritrovarmi di fronte ad un'orribile versione in monocromatico, ma quando ho afferrato la spada e mi sono buttato senza esitare nell'apertura che conduce al mondo sotterraneo del gioco ho visto delle enormi arpie giallastre venirmi addosso svolazzando, e mi sono rinfrancato. Infatti, distruggendo gli uccellacci sul mio cammino in un'animazione davvero ottima, ho potuto ammirare gli altri particolari grafici, tutti ben colorati a dispetto dei problemi di 'colour clash' tipici di questo computer. Le esplosioni in cui i mostri si disintegrano sono molto ben realizzate, e danno un tocco finale ad uno dei migliori giochi visti sullo Spectrum negli ultimi mesi. Compratelo!

▼ Spreco di colori e di forme — ed un'ottima animazione — anche sul piccolo Spectrum

▲ Il biondo vichingo si lancia senza paura contro i mostri del Castello di Ghiaccio (Amstrad)

te le misure), in particolar modo nei combattimenti contro i draghi che spesso fanno la guardia all'uscita di un particolare livello.
Graficamente, Beyond The Ice Palace si trova al di sopra degli standard (e questo su ogni versione, come vedrete) ed alcuni effetti come le dissolvenze fra un livello e l'altro non hanno eguali in giochi anche più costosi.
Alla luce del fatto che anche l'aspetto sonoro del gioco è decisamente di buon livello (anche se non terribilmente innovativo) e che la giocabilità è dir poco meravigliosa, non possiamo far altro che consigliarvi di andare immediatamente a comprarlo, perché oltre il Palazzo di Ghiaccio giace uno dei migliori giochi dell'anno.

VERSIONE AMSTRAD

Devo ammettere che non avevo mai visto un videogioco sull'Amstrad CPC 464: scusatemi, amici del Commodore 64, ma i colori e l'animazione su questo mastodontico computer inglese sono se non pari, migliori dei vostri. Tutto, dai fondali al personaggio principale, è stato disegnato con una cura impareggiabile (i lunghi capelli del barbarico eroe svolazzano fluidamente mentre corre, e tutti i particolari del suo abbigliamento sono ben definiti e riccamente colorati), e l'animazione completa il tutto dando l'impressione di trovarsi di fronte ad un vero e proprio cartone animato. Il sonoro poi, per un computer non strettamente progettato per eccellere sotto questo aspetto, è ben realizzato, anche se un po' stridente in alcuni punti (probabilmente questo è dovuto solo al piccolo altoparlante da cui il suono proviene). Ci sono solo due cose che si potrebbero criticare in questa versione del gioco: la lentezza dal caricamento (la presentazione ed il corpo del gioco sono divisi in due parti da caricare una di seguito all'altra, e senza turbo!) ed alcuni problemi nello scrolling verticale (probabilmente causati dalla differenza di risoluzione rispetto all'orizzontale — non dimentichiamoci che l'Amstrad è un computer a 80 colonne, quindi fate voi i conti). Ma una volta che avete caricato ed inizierete a giocare questo favoloso arcade dimenticherete queste piccolezze, e vi godrete le FRAGOROSE esplosioni MULTICOLORI dei mostri e la fluidità di movimento del protagonista fino all'ultimo, irraggiungibile livello. Adesso correte pure a comprarlo, presto!

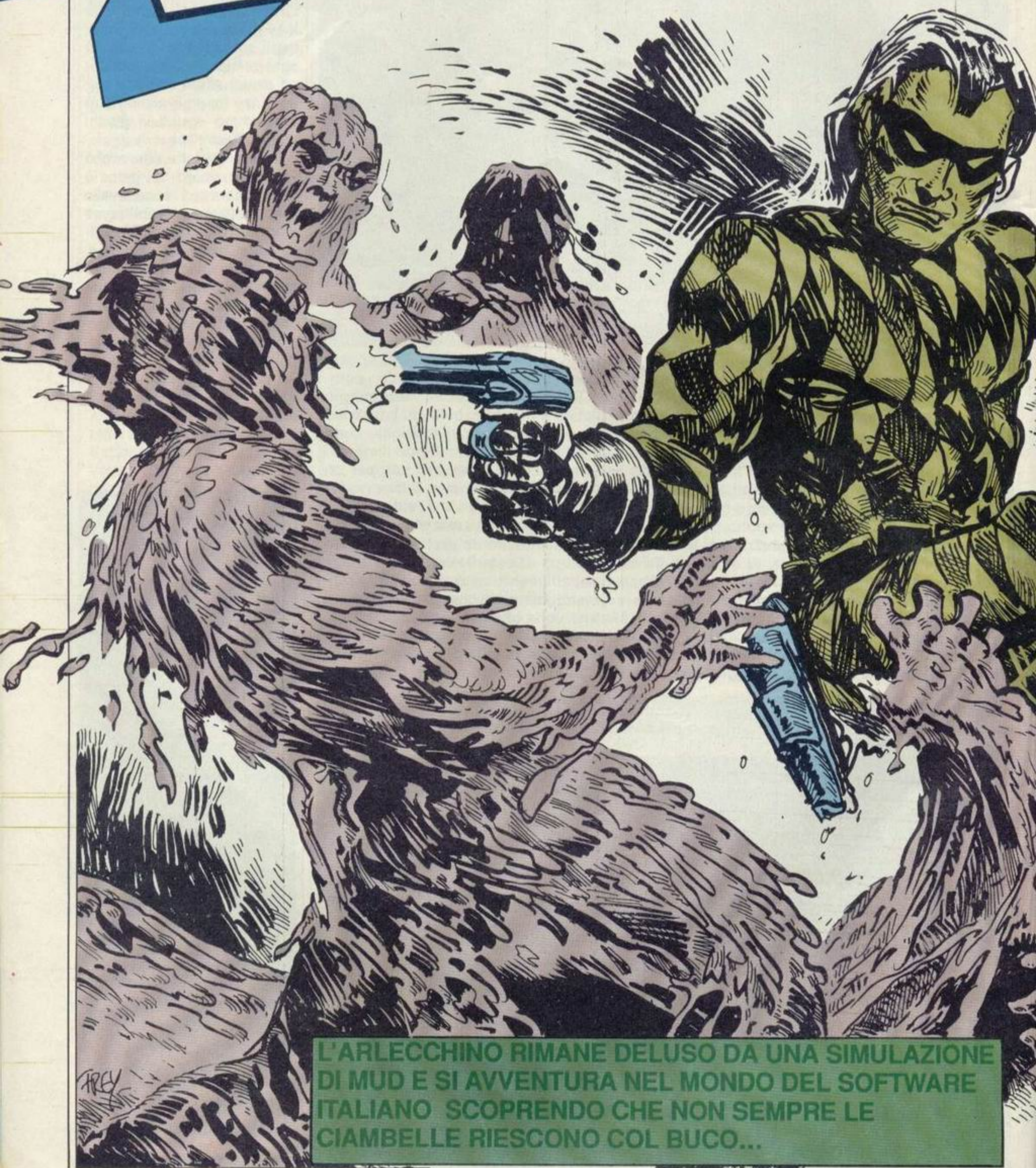
PRESENTAZIONE 75%
Le minuscole istruzioni sono ottimamente sostenute dalla storia del gioco che appare nel ciclo dei titoli, e dalle utilissime opzioni di ridefinizione dei tasti.

GRAFICA 96%
Difficile dire a prima vista se ci si trova davanti ad un gioco arcade o ad un programma da 48/64K!

SONORO 86%
Negli standard delle musiche computerizzate scritte da un anno in qua con alcuni ottimi effetti.

APPETIBILITA' 98%
La giocabilità ed il concetto dovrebbero immediatamente piacere ad ogni appassionato di videogiochi...

LONGEVITA' 98%
... che probabilmente non se ne staccherà fino a che non l'avrà completato (cioè dopo MOLTO tempo).

GLOBALE 92%
Un meraviglioso 'quasi-seguito' del mitico Ghosts'n'Goblins, che riesce ad essere ancora migliore del suo predecessore.

▼ Uno scoop eccezionale: l'ultimo quadro che vedrete risolvendo *Beyond The Ice Palace* (Cbm64)

MICRO MUD

Virgin Games, L.n.p., C64 solo disco

Da quando è stato inventato nel 1980, MUD si è sviluppato in una sorta di 'cult game' che è andato molto al di là delle aspettative iniziali. Il Sotterraneo Multi-Utente (Multi User Dungeon, da cui MUD, che significa anche 'fango') è accessibile agli utenti Commodore attraverso il Centro Modem della Muse Ltd, ed è un'impegnativa avventura nella quale gli utenti possono interagire l'uno con l'altro via modem.

Questo Micro MUD tenta di simulare lo stile del gioco originale, ma i dati vengono prelevati da disco anziché dalla linea telefonica. Questo limita il gioco — ma quanto?

Micro MUD è stato sviluppato per contenere quasi ogni dettaglio del MUD originale della Università di Essex. Il giocatore si trova in linea con cento altri avventurieri, dieci dei quali sono sempre presenti nel gioco. Il vocabolario consiste di circa cinquecento parole, e ci sono quattrocento luoghi da esplorare.

L'attesa è emozionante mentre i due dischetti vengono lentamente caricati...

Lo scopo, in Micro MUD, è di diventare un Mago — accumulando qualcosa come 102.400 punti. Ci sono tre modi di fare punti; trovare tesori e farli affondare nella palude, uccidere altri giocatori o risolvere piccoli problemi. Ci sono due tipi di morte: Morto e Morto Morto. Se si viene uccisi in combattimento di avrà questo secondo stato e bisognerà ricominciare da zero. Tuttavia, se si dovesse affrontare una missione particolar.nente pericolosa senza l'equipaggiamento adatto, la sorte che colpirebbe il giocatore sarebbe la prima, e bisognerebbe ricominciare con il solo handicap di aver perso tutti i propri averi.

Inizialmente sono stato deliziato dalla possibilità di cambiare i colori dello schermo, la misura della finestra di testo, le abbreviazioni dei comandi e di poter definire le mie caratteristiche come giocatore. Comunque, il mio sorriso è subito scomparso quando il primo schermo di testo è sparito prima che avessi avuto modo di leggerlo, ed il gioco ha iniziato a giocarsi da solo. Il libretto di istruzioni, in effetti, aveva avvertito di un certo elemento di 'gioco in tempo reale' ma non c'era nessun indizio sulla velocità delle azioni degli altri personaggi. Ho trovato difficilissimo andare da qualche parte o fare qualcosa senza venire attaccato da Gobo, Nigel il Negromante, Zio Tom Cobbly e compagnia bella. C'è voluta tutta la mia presenza di spirito per persistere.

Appena cominciato il mio secondo tentativo ho fatto quel che nessun Arlecchino avrebbe mai dovuto fare — sono scappato a gambe levate sperando di raggiungere un luogo un po' meno infestato da maniaci omicidi. Andando ad Ovest e poi a Sud ho trovato un bastone (Wow!) e sono arrivato ad un cimitero ed al capanno del suo guardiano. Dopo un minimo di esplorazione con cui ho avuto modo di rilevare l'inadeguatezza del parser — non capisce 'examine' o 'look at' — sono stato informato che il gioco stava per essere resettato per qualche ragione (nel vero MUD questo capita una volta al mese, per eliminare i personaggi e gli oggetti superflui, n.d.t.). Avendo deciso che non avevo avuto abbastanza tempo per sviluppare un personaggio decente, salvare la mia situazione sembrava fuori luogo. Sono stato a guardare mentre il gioco si resettava e mi riportava alla posizione iniziale — anche se ero riuscito a mantenere la mia tanto sudata forza, destrezza, resistenza ed il punteggio. Al mio terzo tentativo sono riuscito a raggiungere delle montagne poco prima

che John il Negromante mi evocasse magicamente al suo cospetto per risucchiare la mia forza e resistenza con la sua spada — io ero disarmato. Così ho iniziato la quarta partita...

Ho scoperto la baracca di un taglialegna che non conteneva altro che una testa d'alce attaccata ad una parete. Visto che non sembrava di molto aiuto, mi sono diretto nuovamente dal guardiano del cimitero. Questa volta ho trovato qualcosa di interessante: la libreria in un angolo era stata spostata rivelando un passaggio. Curiosandovi dentro, ho confermato il mio sospetto che sarebbe stata necessaria una qualche fonte di luce per poterlo esplorare senza troppi problemi. Ricordandomi del bastone, sono corso nel luogo in cui lo avevo visto, l'ho preso e, dopo essere ritornato dov'era il passaggio, l'ho infilato nel fuoco che bruciava nel vicino caminetto. Le istruzioni dicono chiaramente che è possibile mettere gli oggetti l'uno dentro l'altro, così la logica deduzione era che del legno avrebbe dovuto iniziare a bruciare una volta a contatto col fuoco, dandomi altresì una bella torcia da usare nel passaggio. Un altro dei limiti del gioco ha così fatto la sua comparsa quando il bastone si è completamente rifiutato di bruciare, o addirittura di venire a contatto con le fiamme. Proprio mentre stavo considerando di lasciar perdere sono stato di nuovo evocato... questa volta da una strega che si è molto divertita nel cercare di far terminare la mia avventura usando la lama affilatissima della sua spada. Io, visto che ero ancora disarmato, alla fine sono fuggito. 'Alla fine' perché il tempo trascorso dal mio input 'FLEE EAST' e il momento in cui l'ordine è stato eseguito era di circa trenta secondi, durante i quali sono stato costretto ad osservare la signora mentre mi sbatteva di qua e di là. Questa partita è diventata rapidamente piuttosto imbarazzante.

La mia successiva scoperta è stato un montone legato con una fune. L'ho slegato ed ho scritto 'GET GOAT', allorché ho ricevuto la sgrammaticata risposta 'I TAKEN'. L'inventario, del resto, non mi mostrava ancora nulla, se non che il gioco ha una notevole carenza di dettagli.

Le descrizioni 'testuali' sono scarsine, dal momento che consistono soprattutto di una lista di possibili uscite. Le descrizioni degli oggetti sono minuscole, e l'interazione fra i personaggi è a dir poco frustrante. E' possibile passare interi minuti ad osservare pagine e pagine di testo scorrere, riguardanti chi è arrivato, chi urla e chi attacca chi.

Micro MUD è noioso, impreciso, frustrante, senza atmosfera e con un pessimo parser — un'avventura da evitare.

ATMOSFERA 23%
INTERAZIONE 21%
DIFFICOLTA' 35%
GLOBALE 27%

SHOGOTH

Realizzazione della DW Software; C64 solo disco. In cerca di produttore.

Molto tempo è trascorso dall'ultima volta che ho visto (e giocato) un'avventura in italiano; una vera avventura, voglio dire.

Quando Shogoth è giunta qui in Redazione (un dischetto contenente il programma in versione quasi-definitiva) mi sono detto: "Ecco un altro tentativo quasi sicuramente fallito...", poi ho preso in mano il (voluminoso) manuale ancora in stile 'stampa su modulo continuo con caratteri MPS 801' ed ho iniziato a leggere.

Nelle prime quindici righe di manuale c'erano un sacco di pretenziose dichiarazioni sullo stile "Questo gioco [...] rappresenta una pietra miliare nella storia dei giochi per computer italiani" oppure "Siamo anche riusciti a comprimere in un solo dischetto tanta azione quanta ne potresti trovare in TRE adventures americane". Con queste premesse mi aspettavo come minimo un'avventura sullo stile Infocom, anche perché, presentandosi come gioco esclusivamente testuale, sembrava volerne ricalcare le orme.

Infilo il dischetto col lato A (dopo aver letto con cura TUTTO il manuale) nel drive del Commodore e do il LOAD: dopo qualche secondo di attesa ecco apparire un discreto screen di presentazione sul quale risaltava, in grossi caratteri rossi 'goticheggianti', il titolo del gioco e i nomi dei due autori, mentre una stupenda musica faceva da sottofondo. Incoraggiato, premo un tasto e attendo il caricamento del modulo successivo: questo non si fa attendere molto, e scelgo l'opzione per l'introduzione su schermo.

Un'altra piccola 'chicca': mentre una musica di stampo medioevale faceva da sottofondo, alcune righe di testo scorrevano dal basso verso l'alto a mo' di titoli di coda di un film (e in alta risoluzione, cioè pixel per pixel), dicendomi che, avendo frugato qualche giorno prima nella soffitta di casa mia ed avendo trovato fra vecchie cianfrusaglie una strana macchina di ferro battuto, avevo provocato l'accensione di quest'ultima ed il conseguente tele-trasporto della mia persona in una dimensione parallela — o qualcosa di simile.

Fatto sta che mi ero risvegliato in uno strano paesaggio desertico presso alcune rovine, con una spada in pugno e con indosso una semplice tunica, mentre nella mia mente confusa echeggiava un solo nome: Shogoth l'Oscuro.

Niente male, mi sono detto, ed ho aspettato pazientemente il caricamento del 'main program' e la richiesta di voltare il disco e premere un tasto, alla quale ho obbedito speranzoso.

Ecco che dopo una breve nota sul copyright del gioco metà dello schermo si è riempito di parole: era la descrizione del primo luogo, scritta in uno stile romanzesco ma scorrevolissimo. Ho iniziato così a muovermi da un luogo all'altro, senza aver nemmeno guardato l'enorme mappa gentilmente fornitami dagli autori.

Mentre mi aggiravo esplorando l'universo digitale di Shogoth in tutte le direzioni cardinali, ho potuto ammirare la ricchezza delle descrizioni e la mancanza delle famigerate 'morti improvvise', che tanto spesso rovinano quella che invece avrebbe potuto essere una discreta avventura. Lungo la strada ho anche trovato diversi oggetti, chiedendo la descrizione dei quali ho ottenuto delle risposte complete e spesso spiritosissime, con quell'humour che anche nelle descrizioni dei luoghi avevo trovato di quando in quando.

Ma la presentazione del manuale vantava un 'parser' (routine di decifrazione degli input) di ALTISSIMO livello "che ti libererà definitivamente dalla noiosissima 'caccia alla parola' che contraddistingue purtroppo molte altre avventure italiane", per cui ho deciso — da buon intenditore — di metterlo alla prova.

Avendo incontrato un cespuglio — definito come oggetto, naturalmente (se fosse stato nella descrizione non avrei preteso un bel niente) — ho chiesto al programma di esaminarlo, e ne ho ricevuto una simpatica e lunga descrizione che menzionava la presenza di varie erbe, funghi ed altre piante. Gli ho chiesto di tagliarlo, ed il programma mi ha chiesto 'con che cosa?': naturalmente, possedendo la daga, ho specificato che l'avrei fatto con quella, ed ubbidientemente l'ordine è stato eseguito. Gli ho chiesto di esaminare i resti del cespuglio (per scoprire l'eventuale presenza di qualche oggetto prima celato dalla vegetazione) e... a questo punto il parser non riconosceva più i miei comandi circa i 'resti' né circa il 'cespuglio'. Ho rinunciato, dicendomi che, probabilmente, la storia del cespuglio era stata prevista solo per fare un po' di scena.

Proseguendo la mia lunga, e abbastanza tranquilla, esplorazione ho oltrepassato una regione nebbiosa e poi un deserto, fino a raggiungere un giardino, dove erano presenti molti fiori e fra questi — come oggetto — una rosa nera: 'esamina la rosa' è stato naturalmente il mio primo input, e ne ho ricevuto in risposta una descrizione spiritosissima che mi ha molto divertito. Ho provato poi con 'annusa la rosa' — 'Non capisco...' — 'raccogli la rosa' — 'Non posso.' — 'Prendi la rosa' — 'Non posso.' — 'Strappa la rosa' — 'Non comprendo

questi termini...' ...AAAR-RRGGGHH!!! Dov'è finito il parser??? Cosa bisogna fare con quella maledetta rosa? Sarà un bug, mi sono detto, ed ho continuato l'esplorazione. Nel deserto ho trovato un 'incantesimo' (come si fa, adesso?). Ci riprovo: 'Vedo: l'incantesimo di Erewhon.'.
Va bene, 'impara incantesimo' — 'Non comprendo questi termini...' — 'prendi incantesimo (ah, ah)' — 'Prova a riformulare il tuo comando' — Ah, sì! 'Leggi incantesimo (presumo che sia scritto...)' — 'Non comprendo questi termini...' — uhmm, dunque, vediamo: 'pronuncia incantesimo' — 'Non comprendo questi termini'... ariAARRGGGHH!!! Questo NON è un bug! Questa è la stramaledetta 'caccia alla parola'!
Inutile dire che ho riprovato ad esplorare il mondo binario di Arband Gurthion, e l'ultima disavventura in cui mi sono imbattuto è stata quella di salire su un monolito e non riuscire più a trovare l'istruzione capace di farmi scendere (le ho provate davvero TUTTE!).
A questo punto 'Shogoth' sembrerebbe condannata, ma non lo è: come gioco di avventura è strutturato in modo perfetto — nella parte che riguarda il testo e nella profondità di gioco — e le sue quasi duecentocinquanta 'locazioni' e le decine di oggetti e personaggi fanno davvero impressione, sebbene un'avventura su disco presupponga comunque una certa vastità.
Inoltre il linguaggio utilizzato nelle descrizioni e nei messaggi è molto vario e descrittivo, oltre che spiritoso, e l'accesso al disco viene gestito in modo indolore. Certo potrebbe diventare stancante leggersi tutta la lunga descrizione di un luogo ogni volta che vi si ritorna, ma questo dovrebbe essere ben risolto facendosi — da bravi avventurieri — una mappa.
Personalmente ammiro l'impegno che traspare da questo gioco, soprattutto considerando la giovane età dei due autori, ma quello che vorrei consigliare a questi 'aspiranti scrittori di avventure' é di perfezionare il parser (magari eliminando un centinaio di luoghi dato che non c'era praticamente più spazio sul disco a lavoro ultimato) inserendo risposte più esaurienti a determinati comandi. Ad esempio, se alla serie di comandi riguardanti la rosa il programma avesse risposto con qualcosa del tipo 'Non ti servirebbe a niente...' o meglio ancora avesse chiarito quali dei termini da me utilizzati non capiva (Es. 'Non comprendo la parola "annusa"), avrei potuto rendermi conto se valeva o meno la pena di perdere un quarto d'ora nel tentativo di fare qualcosa (QUALSIASI COSA!) con quel maledetto fiore.
Tutto considerato, però, quella che ho qui davanti è una copia 'non definitiva' del gioco, e con questi preziosi (che presunzione!) consigli i due giovani programmatori della DW Software potranno apportare le giuste modifiche al loro 'quasi-capolavoro': dopodiché sarò felicissimo di recensirlo con una medaglia d'oro e presentarlo magari alla Infogrames per una eventuale pubblicazione.

PRESENTAZIONE 90%
Manuale esaurientissimo (prevede praticamente tutto) ed ottima presentazione grafica e sonora. Se il tutto venisse commercializzato in una confezione stile 'Infocom' questa voce salirebbe a cento.
GRAFICA (Non disponibile)
...ma non se ne sente affatto la mancanza, anzi!
SONORO 58%
Le due colonne sonore iniziali sono molto belle e ricche d'atmosfera. Peccato che durante il gioco non ci siano effetti sonori, ma del resto sarebbero stati un 'optional'.
APPETIBILITA' 63%
Con la fame di avventure italiane che c'è in giro dopo la scomparsa di Viking ed Explorer la pubblicazione di questo gioco riscuoterebbe un grande successo (se poi verrà perfezionato nella versione finale, non ci potranno essere limiti al suo successo). Forse la maggior parte degli avventurieri italiani — abituati male — potrebbero sentire l'esigenza della grafica (vedere la Posta di questo mese).
LONGEVITA' 91%
Data la sua vastità offre settimane (mesi?) di gioco, e contiene abbastanza varietà di elementi da non annoiare mai. Qualcuno potrebbe essere scoraggiato dalle limitazioni riscontrate nel parser, ma non dimentichiamo che la versione provata non era quella definitiva.
GLOBALE 75%
Un prodotto potenzialmente perfetto, in cui gli autori hanno avuto il coraggio e la bravura di fare a meno della tanto decantata e assolutamente 'commerciale' grafica, riuscendoci con stile. La notevole profondità di gioco e la varietà di situazioni dimostra il lungo tempo speso nella realizzazione, ed una volta apportate le correzioni finali al parser (in modo da fornire risposte più esaurienti) questo gioco sarà pronto per una commercializzazione ufficiale in piena regola.

JOHN BRENNER — investigatore privato

Pizza Software; C64 disco £14.000; In edicola.

a mole di lettere nelle quali ci viene chiesto (anzi, implorato) di esprimere esplicitamente, nelle recensioni, il nostro parere ANCHE se negativo, ci ha spinto alla decisione di soddisfare questa ennesima richiesta con una recensione che in principio avremmo voluto evitare di pubblicare. Ma il dovere è dovere! Dopo lunghe e tormentate riunioni redazionali, abbiamo deciso che rientra nei vostri diritti (e nei nostri doveri), essere informati in modo chiaro, obiettivo ed inequivocabile sulla qualità del software originale italiano in circolazione nel nostro Paese.

Se nella colonna a fianco abbiamo assistito ad un esempio di software di ottima qualità ma di triste sorte, dobbiamo dire che tutto ciò non è avvenuto, invece, nel caso di John Brenner: la grafica validissima (aspetto non presente in Shogoth) è accompagnata da:

- un parser rigidissimo (per non dire inesistente)
- errori ortografici notevoli
- trama scontata ed inflazionata
- assenza totale di interazione
- oscuro sistema di 'interfaccia utente' (sostituito da due incomprensibili rune con una pretesa di modernità e di innovazione)
- inopportuno e superfluo accesso al disco che trova la ragione della sua esistenza soltanto nella necessità di salvare un pessimo prodotto con una serie di immagini fumettistiche, peraltro abbastanza ripetitive e monotone
- evidente assenza di un programma inteso come tale (potete imparare le 'tecniche di programmazione' utilizzate in questo gioco consultando le prime dieci pagine del vostro manuale Commodore)
- pretesa ignobile (tipica di questo tipo di avventure) di conoscere le reazioni ed i pensieri (oltre al le intenzioni) del protagonista/giocatore
- evidente mancanza di una verifica finale del prodotto (dove per verifica si intendono, ovviamente, delle sessioni di gioco da parte di persone che non siano né il programmatore, né sua madre o altri parenti stretti) evidenziata dalla presenza di un'immagine rovinata nel la versione in commercio
- un rapporto qualità/prezzo a dir poco ridicolo
- nessuna innovazione nel campo del software italiano, anzi...
- manualistica e confezione così squallidi da apparire inesistenti
- patetico tentativo di ravvivare un pessimo esercizio di programmazione emulando un arcade, che si riduce ad una vergognosa rappresentazione di labirinto invisibile da listato BASIC tipico degli albori dell'Home Computing, e che potreste essere così sfortunati da trovare sul manuale dello ZX 80 Nuova ROM sotto il titolo di Campo Minato.

Ci sarebbero ancora molte cose da dire riguardanti questa 'sedicente' avventura, ma aspetteremo i prossimi numeri che appariranno (semmai succederà) in edicola per verificare se questa nostra OBIETTIVA recensione abbia o no dato dei frutti. A questo punto avrete sicuramente capito perché non siamo soliti pubblicare delle recensioni di prodotti poco validi utilizzando un linguaggio troppo esplicito. Speriamo che i programmatori (?) di questo gioco non si lascino scoraggiare da questa recensione ma che riconsiderino UMILMENTE la loro posizione nel mondo del software VERO, che non può tollerare la presenza di persone poco competenti o di prodotti dilettantistici.

PRESENTAZIONE 7%
Carino il brevissimo fumetto di

accompagnamento, che non riesce però a sostenere il ruolo di introduzione ad un gioco.
GRAFICA 60%
Ben realizzata, ma spesso ripetitiva e comunque di dimensioni decisamente troppo ridotte. Il ridicolo tentativo di includere una parte 'arcade' nel finale si riduce ad un paio di quadratini colorati su sfondo nero.
SONORO 51%
Lodevole sforzo di emulazione di Galway & C., purtroppo non del tutto riuscito. Sarebbero stati più gradevoli dei brevi ma efficaci effetti sonori.
APPETIBILITA' 3%
L'interesse suscitato dalla confezione (ma già frenato dal prezzo) viene poi irrimediabilmente distrutto nei primi tre minuti di gioco.
LONGEVITA' 1%
Il frustrante sistema di input non incoraggia la risoluzione di un'avventura che altrimenti NESSUN essere umano è in grado di risolvere senza leggere il listato (del resto facilmente ottenibile).
GLOBALE 25%
Quattordicimila lire sono decisamente troppe per un po' di musica e qualche porzione di immagine grafica, peraltro ottenibile solo attraverso una serie di vere e proprie password.

Considerate le numerose (e disperate) richieste postali e telefoniche di tutti quelli che hanno provato a giocare questa avventura, abbiamo deciso di pubblicare la:

SOLUZIONE COMPLETA JOHN BRENNER - Investigatore privato
N.B. Le frasi tra parentesi sono quelle che conducono al FUORI GIOCO, per cui non vanno digitate. Inoltre siete pregati di rispettare RIGIDAMENTE la struttura delle frasi (compresi gli spazi e le maiuscole) altrimenti rischiate di non andare avanti:

entro nel drugstore; esamino gli scaffali ;mi sdraio faccia a terra (prendo la pistola); sollevo gli occhi; esamino la scarpa verde abbasso la testa; mi alzo in piedi li inseguo; spingo la porta prendo la pistola ; esamino il marciapiede; la raccolgo
— SECONDO GIORNO —
incazzatissimo; Stan
vado al Daily News; entro al Daily News; vado a destra (premo il bottone, prendo l' ascensore); lo saluto
lo seguo ; si (no)
lo saluto; vado in archivio (vado da Parker, esco dal Daily News) apro la porta; entro nell' archivio sfoglio la raccolta
la leggo; prendo l' indirizzo esco dall' archivio; vado da Parker (esco dal Daily News); ciao Parker; John Brenner investigatore privato; si (no) continua Parker; lo saluto; esco dal Daily News (vado in archivio); vado al magazzino teatrale; 112 85esima ovest; premo il campanello; John Brenner investigatore privato; farle delle domande; prendo la maschera; la mostro; continua Tanner; lo saluto; vado al Play Off (vado alla palestra); entro nel Play Off; vado al banco prendo una birra; si; sono tifoso dei Boston Celtics; JJ; dove posso trovare Jordan Johnson; vado alla palsetra (vado al magazzino teatrale); entro nella palestra; li esamino; la prendo; lo interrogo; Jordan Johnson; vado negli spogliatoi; apro la porta; inseguo Jordan Johnson; entro ; mi alzo; prendo l' uomo (raggiungo la porta); dove posso trovarlo; telefono alla polizia; andiamo al molo 26; cerco il dock abbandonato; prendo la pistola; entro nel dock; **TASTI DA PREMERE NELLA SEZIONE 'ARCADE':**
e-e-e-s-e-e-e-s-e-s-s-e-e-e-e-e-e
DOPODICHE' IL COMANDO FINALE E':
getta la pistola Johnson
— FINE —

LA VALLE SEGRETA

Andrea Pecorari - Scandiano(RE) - (DEMO)

on appena caricato, il demo non giocabile di 'La Valle Segreta' ci ha affascinati: finalmente un adventure!
Da quel che siamo riusciti a vedere dal demo, Andrea sembra aver creato un prodotto di buon livello, completo di diverse particolarità interessanti, come la gestione di due personaggi giocanti ed un parser abbastanza sofisticato da dare qualche lunghezza a quelli purtroppo caratteristici di molte avventure italiane.
La grafica, che ci ha ricordato quella di 'The Hobbit' (in versione su disco) è di buona fattura, e gli screen vengono tracciati piuttosto velocemente, benché sia prevista un'opzione 'solo testo' per i puristi.
Anche a livello di trama (due amici si imbattono in un misterioso complotto scientifico, sotto forma di laboratorio ben mascherato in una valle leggendaria).
Il gioco sembra essere molto interessante, anche se a volte un tantino involuto, e l'unica pecca del gioco appaiono le descrizioni, non sempre scorrevoli ed un po' troppo brevi.
Purtroppo, per giudicare un'avventura occorre però poter giudicare con calma

una versione completa, e questo demo lascia parecchi dubbi sulla flessibilità effettiva del parser e sulla velocità di risposta e i tempi di caricamento: restate sintonizzati su queste pagine per la recensione della versione completa di quello che potrebbe essere la prima medaglia d'oro italiana nel campo delle avventure!
GLOBALE (Suscettibile di ampi cambiamenti) **90%**

GEOWRITE WORKSHOP™

COME SCRIVERE TUTTO E MEGLIO CON GEOS™

L. 69.000
(IVA INCLUSA)

MANUALE IN ITALIANO

Lit.69.000 IVA inc.

Manuale in Italiano

COME SCRIVERE TUTTO E MEGLIO CON GEOS™

geoWrite 2.1™: Elaboratore di testi avanzato.

geoMerge™: Programma sofisticato di integrazione della corrispondenza.

geoLaser™: Supporto della stampante LaserWriter™ Apple®.

Text Grabber™: Smistatore di testi destinati a geoWrite da altri elaboratori.

Più: Nuovo deskTop™, nuovi driver e capacità di sovrapposizione multicolonne.

BERKELEY Softworks

LEADER DISTRIBUZIONE

GEOS™

GRAPHIC ENVIRONMENT OPERATING SYSTEM

IL NUOVO SISTEMA OPERATIVO STANDARD PER I COMPUTER COMMODORE 64, 64c E 128.

GEOS™
GRAPHIC ENVIRONMENT OPERATING SYSTEM

Lit.69.000 IVA inc.

Manuale in Italiano

Versione 1.3

deskTop: organizzatore e gestore di archivi

diskTurbo: veloce caricatore di archivi

geoPaint: potente compositore grafico

geoWrite: elaboratore di testi basato sulla grafica, facile da usare

Accessori della scrivania: orologio sveglia, calcolatrice, taccuino, album di fotografie, album di testi.

BERKELEY Softworks

LEADER DISTRIBUZIONE

DESKPACK™

SEI NUOVE APPLICAZIONI DA USARE CON GEOS™

SONO INCLUSI

GEODEX

geo Dex
geo Merge

BERKELEY Softworks

Lit.69.000 IVA inc.

Manuale in Italiano

SEI NUOVI ACCESSORI UTILI E DIVERTENTI DA USARE CON GEOS™

Graphics Grabber™: Per la copia di grafici e materiale illustrativo

Graphics Grabber™ ... Adesso potete asportare centinaia di ritagli di grafici e illustrazioni da Print Shop™, PrintMaster™ e Newsroom™ per usarli con geoPaint™ e geoWrite™. Potete copiarli uno alla volta o in gruppi. E usare proprio il grafico che volete esattamente dove lo volete.

Icon Editor™: Per adattare i simboli degli archivi di GEOS

Icon Editor™ ... Siete liberi di esprimervi. Potete personalizzare dei simboli di archivi già esistenti, o creare degli originali che svelino a prima vista i contenuti di un archivio.

Calendario: Una segretaria per i vostri appuntamenti

Calendario... Organizzate il vostro tempo fino all'anno 9999 con questa combinazione di calendario e agenda. Prendete nota dei prossimi avvenimenti. Buttate giù appunti. Anche se ve ne dimenticate, il calendario si ricorderà. Basta chiederlo, e vi verranno mostrate le date per cui avete preso degli appuntamenti.

Black Jack: Vi sentite fortunati?

Black Jack ... Giocate contro il banco e le carte in questa verosimile replica del classico gioco d'azzardo. Puntate, poi controllate la vostra mano. Potete alzare la posta o giocare sulle vincite. Raddoppiare o giocare normalmente. Tirare o stare. Che siano le carte a decidere.

geoDex™: Uno schedario elettronico

geoDex™ ... Questo "schedario" elettronico vi consente un richiamo totale. Nomi, indirizzi, numeri di telefono e altre informazioni del genere sono a vostra completa disposizione. Potete organizzarli in gruppi o in ordine alfabetico, o eseguire delle ricerche. I singoli dati introdotti possono comparire in tre gruppi diversi. Potete stampare delle liste di numeri di telefono, due tipi di etichette per gli indirizzi, tutto quello che vi serve. Con la chiamata automatica è facile tenersi in contatto.

geoMerge™: Per creare documenti in formati esclusivi

geoMerge™ ... Rendete più efficiente la vostra corrispondenza con questo adattabile programma di integrazione della posta. Create delle lettere nel formato voluto con delle istruzioni predeterminate. Dire quello che volete a chi volete è più facile che mai! Usate geoWrite per introdurre voi stessi le informazioni - o, meglio ancora, lasciatelo fare all'archivio geoDex.

Requisiti del sistema: Commodore 64, 64c o 128 (nel modo del 64); unità a dischi 1541; GEOS 1.2 (o successivo, con geoWrite e geoPaint); joystick.

A MODO MIO

di Martin Walker

Quarto Mese: Riassunto delle puntate precedenti — Harold ha incontrato Daphne durante una battuta di pesca sul lago. Si sono giurati eterna fedeltà ed il loro irrequieto amore è sbocciato come un fiore in primavera. Hanno già organizzato le loro nozze ma Pablo (il mezzosangue) è riuscito a trovarli nel piccolo albergo di provincia nel quale hanno affittato due camere separate. Il losco figuro ha preso, senza che il nostro eroe ne sia a conoscenza, una camera adiacente alla loro, e progetta di sorprenderli al loro ritorno. In effetti Pablo non sa che Harold è già tornato a Londra dopo aver ricevuto una misteriosa telefonata nel cuore della notte. Daphne è caduta da cavallo durante una galoppata in campagna, ed ora è ospite del medico locale in una capanna di cacciatori vicino alla quale è avvenuto l'incidente. Nel frattempo Harold si trova nei pressi di Knightsbridge... Sveglia... Sveglia Martin... SVEGLIATI MARTIN! E' ora di scrivere il tuo diario!

Lunedì 18 Aprile

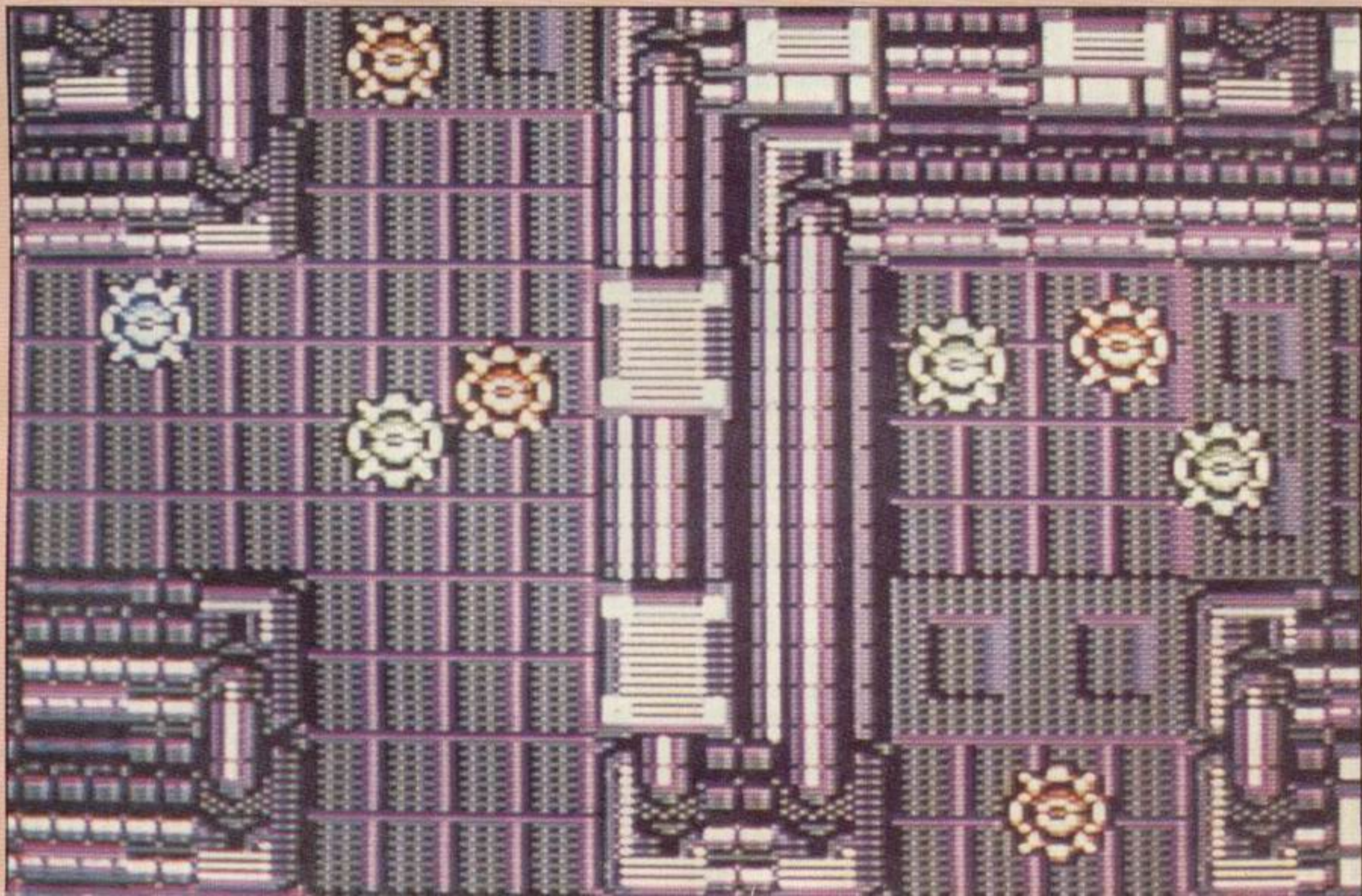
Beh, è stato un mese divertente. Dopo aver ringraziato nuovamente Rob Hubbard il mese scorso, ho iniziato a pensare che sarebbe stata una cosa simpatica scrivere un editor musicale, ora che fa un po' più caldo. Così, per farla breve, ho passato la maggior parte di questo mese lontano dal mio gioco, nel territorio aurale (delle orecchie, per il volgo). Visto che questo ha provocato parecchi giorni di angosciosa monotonia mentre lottavo con le idiosincrasie del vibrato a profondità variabile e della modulazione ad onda quadra (caratteristiche del chip sonoro del C64, n.d.t.), ho deciso di adottare una forma di approccio più libera per questo mese di diario, e di scrivere solo quando accadeva qualcosa di interessante. Non preoccupatevi smanettoni, il gioco tornerà il mese prossimo con tutti i suoi bit contorti e i bytes assassini. Allora forza: sprofondatevi nella vostra poltrona preferita e rilassatevi. Si comincia!

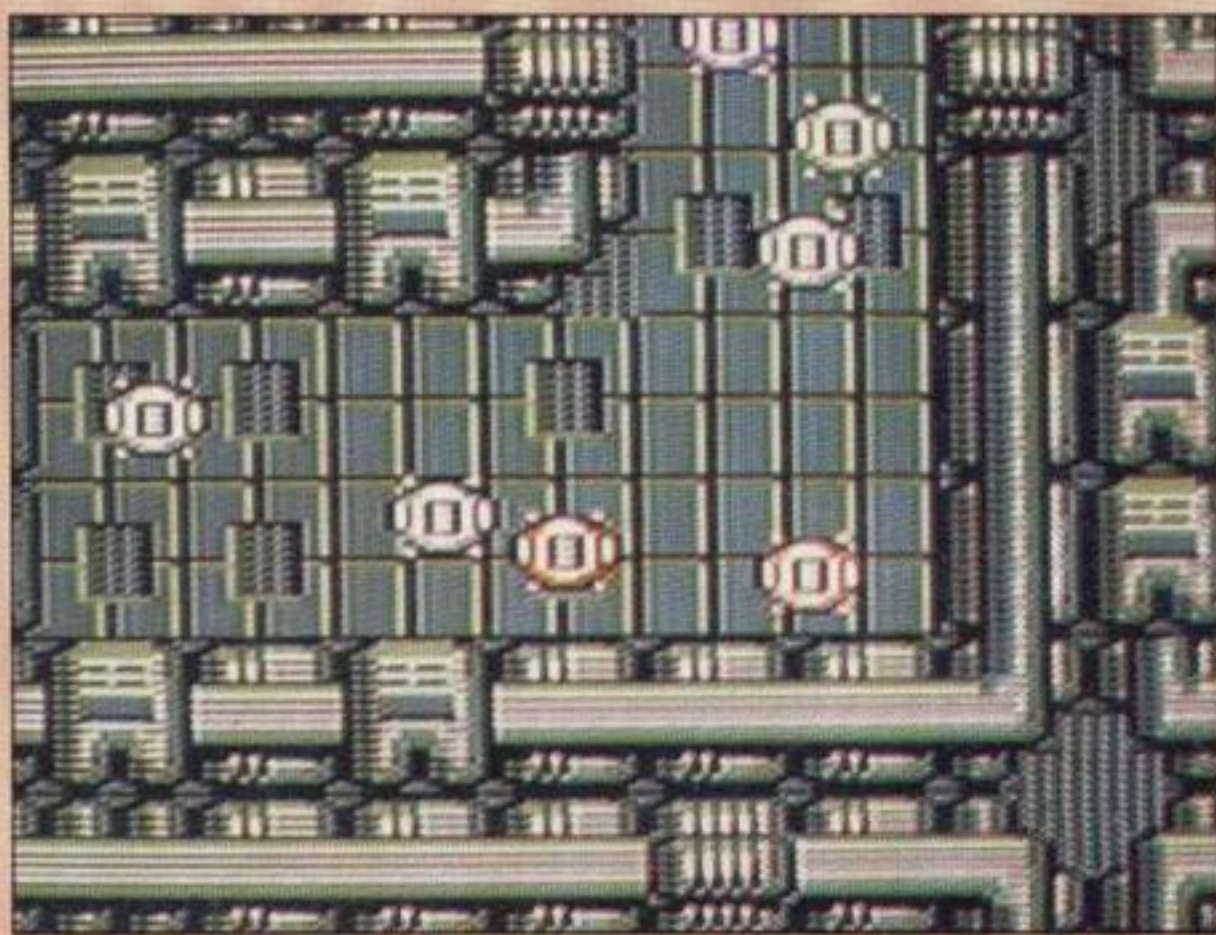
Martedì 19 Aprile

Avete mai provato ad ordinare software per telefono? No, non con un modem, ma solo usando la vostra carta di credito per accaparrarvi un titolo che non è ancora arrivato nei negozi (e magari non ci arriverà mai!) o per sfruttare una svendita irripetibile. Beh, non è semplice come sembra. Io ci ho provato questo mese. Mi sono alzato una mattina con la voglia di comprare Oids per il mio ST. Riesco sempre a trovare tutti i programmi possibili per il 64 nel negozio sotto casa, ma rintracciare un titolo per l'ST è a dir poco problematico. Comunque, ho ordinato il suddetto programma ed ho iniziato ad aspettare. Tre giorni dopo ho richiamato per scoprire perché il programma non era ancora arrivato, ed ho scoperto la parte divertente. Il numero per avere informazioni è un altro, e ci vuole un'ora per riuscire a prendere la linea. "No, la persona che le ha detto che il programma da lei richiesto era disponibile non poteva avere quel genere di informazioni — il magazzino ha un'altra sede. No, non avremmo potuto spedirglielo il giorno successivo — ci vogliono almeno dodici ore perché l'ordine raggiunga il magazzino". Dopo cinque giorni di paziente attesa avevo pensato di andare ad aspettare fuori, dormendo sullo zerbino — ma non mi attirava l'idea di potermi svegliare con una lettera infilata in bocca. Comunque sia, il pacco è arrivato sette giorni dopo, indirizzato a Carltenham in Gloucestershire, neanch'io ho mai sentito di un posto simile. Come se non bastasse, la ricevuta del pagamento è arrivata due giorni dopo, separatamente! La morale di questa storia è che una volta che si è trovato un buon fornitore non conviene lasciarsi tentare da un altro servizio solo perché costa 50p (l'equivalente di mille lire, più o meno, n.d.t.) di meno — tutti i capelli che mi sono strappato nell'attesa mi sono costati molto di più di 50p.

Giovedì 28 Aprile

Un'occasione di ricominciare a scrivere un diario normale — dopo tre settimane di orecchie doloranti ed occhi arrossati l'editor musicale è finalmente completo, o come minimo è in uno stato tale da poterlo utilizzare per scrivere della musica. Usarlo è di gran lunga il modo migliore per trovarne i punti deboli. Ci sono due cose che stanno sempre ai primi posti della lista se speri di poter scrivere musica per i giochi di qualcun'altro — l'ingombro del codice ("Mi rimangono solo 2K e devo metterci 20 minuti di colonna sonora") e quanto tempo di calcolo puoi usare ("L'interrupt deve far muovere 100 proiettili nemici — ma ci sono solo otto linee di raster libere per gli effetti sonori!"). Passare quattro ore a comprimere 18 bytes in una linea di raster e nell'interrupt dà alla fine delle soddisfazioni, ma non è molto divertente come argomento di lettura. Adesso che la lotta è fini-

ta mi sento molto più calmo, ma il palazzo è ora molto più rumoroso!

Venerdì 29 Aprile

Un ottimo inizio per il mio editor — una chitarra heavy metal, con armoniche fischianti e corde regolabili. Mi piace anche il suono del rollante, visto che sarà la spina della maggior parte della mia musica. La prima composizione è a buon punto, ed ora dovrei solo fare delle piccole modifiche al programma per renderlo più facile da usare. La prima l'ho fatta oggi dopo aver scoperto che 64 bytes di solito non sono sufficienti per una sequenza, così ho dovuto riorganizzare tutta la mappa di memoria e rivedere le matrici (ve l'avevo detto che sarebbe stato noioso sentire un resoconto dettagliato delle mie attività quotidiane!). Quando tutte le parti di musica sono complete, il codice può essere compattato, così non andrà perso nemmeno un byte.

Il gioco di Martin comincia a prendere forma...

Sabato 30 Aprile

Una partenza lenta — ho dovuto ritarare il controllo del volume sul mio amplificatore prima di poter cominciare a scrivere musica. Lo sapete anche voi come vanno queste cose. Prima l'altoparlante manda delle scariche di statica quando alzate il volume, poi se lo lasciate stare si sviluppano uno o due punti in cui non si sente niente del tutto. Beh, ce nessuno che come me lo ha lasciato in queste condizioni per tanto tempo da tagliare TUTTI i suoni? E' una bella cosa conoscere l'elettronica — sono andato a cercare un pezzo di ricambio fra le mie cianfrusaglie, l'ho saldato al posto giusto e per la prima volta da mesi posso sentire musica a qualsiasi volume — Fantastico! L'assolo nel mio capolavoro è nato abbastanza in fretta. Con due chitarre elettriche assomiglia un po' ai vecchi Wishbone Ash — qualcuno li ricorda? Parlando di chitarre, lo sapevate che i ragazzi della Sensible Software sono anche dei musicisti? Nella musica di Wizball ci sono dei pezzi parecchio carini...

Domenica 1 Maggio

Mi piacerebbe poter usare i filtri un po' di più. Mamma Commodore, nella sua infinita saggezza ha deciso di installare componenti che danno il venti per cento di variazione nella frequenza dei filtri fra differenti 64. Ciò significa che un suono filtrato che sembra meraviglioso su di una macchina, potrebbe essere inudibile del tutto su di un'altra. Provate a sentire una musica che conoscete bene sul 64 di un vostro amico — potreste avere una sorpresa! Archer Maclean mi ha detto che il mio 64 non suona la metà dei bassi di International Karate per questa ragione. Molti musicisti dei computer si rifiutano di usare i filtri per questo, visto che potrebbe rovinare il bilanciamento dei toni. L'alternativa sta nell'inventare un qualche modo di modulare il suono variando le forme d'onda nel tempo o cambiando la nota stessa mentre viene suonata. La mia chitarra heavy metal suona un'armonica più alta per una frazione di secondo all'inizio della nota, per simulare l'attacco caratteristico di una corda suonata con il plettro ad alto volume e con l'overdrive (chiaro, no?). Usare il plettro in differenti punti della corda significa favorire differenti armoniche. Quando sai quel che stai facendo puoi addirittura ottenere quei fantastici 'effetti eco' tipo Van Halen (non io — so suonare solo le tastiere). L'aspetto più bello della musica computerizzata è che posso riuscire ad ottenere questi effetti per tutta la durata di un assolo senza problemi. Di solito mi costruisco questi assoli su carta prima di suonarli. Suppongo che in un certo senso sia come barare, ma non mi importa visti i risultati! E' come usare una batteria elettronica — tutta la parte musicale sta nel sapere che input inserire!

Lunedì 2 Maggio

Oggi le banche sono in vacanza, ed è anche il compleanno di Belinda, così e le ho promesso di non accendere il computer per tutto il giorno.

Martedì 3 Maggio

Ho finito il mio primo pezzo oggi, e mi piace veramente. C'è nessuno che vuole una colonna sonora heavy metal per il suo prossimo gioco? Ho resistito alla tentazione di aggiungere i prevedibili ritmi di batteria elettronica presenti in tutti i giochi. Sapete cosa intendo. Dibby—dibby—dobby—dobby—dubby—dubby—blat! Ho passato un sacco di tempo a cercare di ottenere un buon rullante, ed ora tutto quel che serve è aggiungere un po' di cassa. Il caratteristico suono del rullante è dato dal battito della bacchetta sulla parte inferiore della cassa. Se la memoria non mi inganna, sembra che la maggior parte dei batteristi accordi i due tamburi qualcosa come un terzo d'ottava l'uno dall'altro, così da darmi la possibilità di simulare tre suoni diversi. Il miglior modo per ottenere questi suoni è quello di scambiare rapidamente la forma d'onda da triangolare a suono bianco. Si tratta soprattutto di sperimentare, a meno di non avere sufficiente memoria (e ne serve tanta!) da poter usare suoni campionati. Di solito questo va bene per uno schermo di presentazione, ma è molto difficile usare queste tecniche all'interno di un gioco. Mega Apocalypse è l'eccezione che conferma la regola, ed anche una gran bella eccezione! Una campionatura tipica da gioco, ad esempio un grugnito da IK+, ha bisogno di una frequenza di campionamento di 5000 cicli al secondo (100 volte per ciclo di schermo!). Anche se il codice da eseguire è molto corto, è improbabile che rimanga anche lo spazio per lo scrolling dello schermo, così non aspettatevi molti shoot'em up con suoni campionati, non sul 64, comunque!

Mercoledì 4 Maggio

Un altro giorno passato ad aggiornare gli effetti sonori per Armalite. Sospetto che quando verrà pubblicato renderà obsoleto qualsiasi altro shoot'em up moderno. Non ho mai visto muovere così tanti sprite sullo schermo nello stesso istante! Ogni volta che una nuova formazione aliena appare sullo schermo ti viene da rabbrividire — e questo prima che inizino a spararti addosso! Per quanto riguarda l'editor di effetti sonori, sembra che tutto il tempo passato dietro al mio nuovo editor di musiche abbia reso i miei effetti più musicali. Otto nuovi suoni di spari alieni si sono aperti la strada attraverso gli altoparlanti del monitor prima che mi ritirassi per una tazza di caffè ed una sana pausa ristoratrice per le mie povere orecchie.

Giovedì 5 Maggio

Ancora all'editor musicale. Il mio secondo pezzo è iniziato molto bene, con un ossessivo ed inquietante ritornello e degli strani 'strumenti' sullo sfondo. Visto che si può cambiare l'altezza della nota mentre viene suonata, è possibile produrre accordi in multiplexing scambiando fra diverse note ogni cinquantesimo di secondo (anche se questo produce dei fastidiosi rimbombi sulle basse frequenze, se non si sta attenti). Un altro nuovo tipo di suono (per quel che ne so io!) sono i suoni 'bi-legati', che iniziano su di un tono e proseguono su di un altro. Entrambe le tecniche producono l'effetto di far sembrare attivi più di tre canali, cosa che fa molto effetto. E' magnifico poter usare le mie vecchie tastiere nuovamente per lavoro — magari non saranno MIDI (quando le ho comprate nessuno si sognava cose simili) ma ci ho fatto delle cose stupende nei circa dieci anni che ho trascorso suonando in complesso prima che la mia fissa per i computer attecchisse. Dopo aver soffiato via la polvere e le ragnatele sto sparando il volume al massimo, e con il 64 che si occupa degli accompagnamenti è strano che i vicini non si siano ancora fatti sentire. Fantastico!

Venerdì 6 Maggio

Un grazie di cuore a tutti i lettori di Zzap! che hanno votato Hunter's Moon nella recente

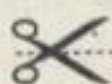
Hit Parade, ed in particolar modo per il salto di 13 posizioni nella classifica dei giochi più venduti. E' bello sapere che vi piace giocarlo. Se la cosa vi interessa, c'è sempre la possibilità di un seguito con 128 nuovi livelli o di un construction set in futuro. Parlando di lavoro, ho preparato un nuovo strumento per il mio secondo pezzo. Usa la tecnica dei suoni 'bi-legati' e sembra veramente che ci siano più persone che suonano nello stesso momento. La cosa più divertente è che tutte queste tecniche non sono limitate al SID, ma possono essere utilizzate in qualsiasi music editor su qualsiasi macchina. Chissà su che computer lavorerò in futuro?

Sabato 7 Maggio

Questo pomeriggio ha avuto luogo una complicatissima operazione. Dopo un'improvvisa ispirazione riguardo alle diverse tecniche per ottenere un buon vibrato, sono riuscito a sfruttare il 20% del tempo di elaborazione per ottenerne uno sulle tre voci contemporaneamente. Suppongo che i fanatici dei computer lo chiamerebbero un 'algoritmo ottimizzato'. Ora il più lungo tempo di elaborazione è di 26 linee (poco più di tre caratteri!) di interrupt. Anche se metto l'editor sotto dieta ferrea dubito che riuscirò a diminuire più di così i tempi, ma visto il tempo impiegato dalle routine di tanta altra gente, non penso che sia nemmeno il caso di preoccuparsene! Un'altra voce ed un ritornello per il secondo pezzo si sono evoluti in serata. Questo sembra proprio scappato da un album di Peter Gabriel — un coro di campane di legno in un ritmo ripetitivo. E' sconvolgente quanti nuovi tipi di suoni si possano ottenere su di un 64. Perché non ci ho pensato l'anno scorso?

Domenica 8 Maggio

Degli altri suoni! Un accordo in multiplexing utilizzando un solo canale, ed un nuovo basso (almeno era stato pensato come qualcosa del genere, ma probabilmente lo userò a frequenze più alte per altre cose). Ho continuato sul secondo pezzo, che si sta evolvendo in qualcosa che non mi sarei mai aspettato. Per cominciare, quando ho unito gli accordi in multiplexing alla parte delle campane è venuto fuori qualcosa di veramente grandioso. Poi il colpo da maestro — una parte in cui sembra che ci siano quattro strumenti su ogni voce. E' diventato man mano più grande, e quando ho introdotto un basso a doppia velocità e delle strane percussioni ho avuto la realizzazione — avevo rifatto Tubular Bells! Non una copia esatta, ma qualcosa di molto simile a quando Viv Stanshell presenta uno strumento alla volta, e la cosa continua a crescere sempre più. Anche se ci sono pur sempre solo tre canali sul 64 verso la fine si ha proprio l'impressione che ci siano otto strumenti a suonare tutti assieme! Ed è con questa meravigliosa constatazione che il diario di questo mese va spegnendosi nel tramonto.

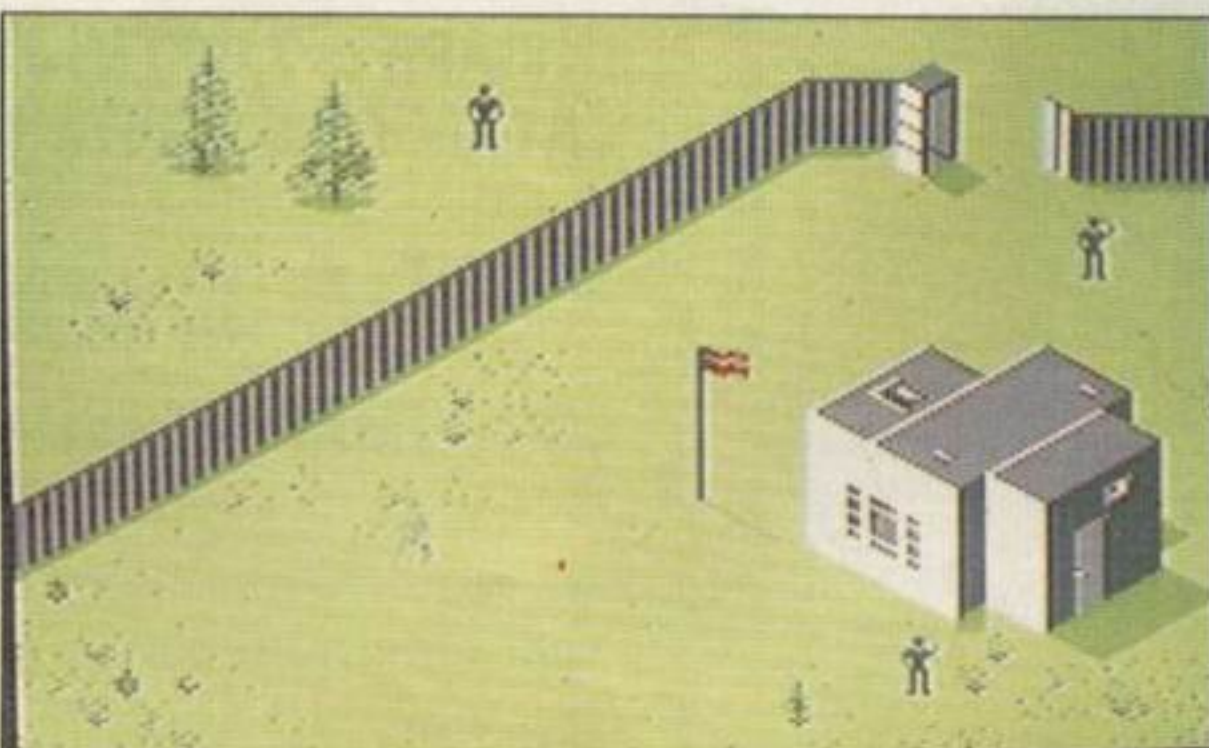
Arrivederci a Settembre...

INFILTRATOR II - THE NEXT DAY...

US Gold, Cbm64 cass. £ 12.000, disco £ 15.000, joysitck & tastiera - Vers. provata: Cbm 64

Johnny 'Jimbo-Baby' McGibbits è un uomo che non conosce il significato della parola 'paura'. Del resto, questa è l'unica parola che non conosce, visto che Mr M è un famoso chirurgo, scienziato, atleta, pilota ed avventuriero i cui screzi con un tale chiamato Mad Leader sono già stati il tema del primo Infiltrator. Dopo il primo successo di quella missione, la vita di Johnny aveva perso quell'ingrediente vitale, fino a quando è stato informato del ritorno di Mad Leader e dei suoi diabolici seguaci. Ancora una volta Johnny si preparare a diventare... l'Infiltrator. Ciascuna delle tre missioni di Johnny è divisa in due parti — una 'simulazione' di volo in elicottero seguita dalla infiltrazione nel complesso nemico, ma chi di voi ha paura di volare può cominciare a giocare già dalla seconda parte della prima missione. Una volta che si è preso posto nel proprio elicottero da incursione Gizmo DHX-2, il giocatore può ammirare una distesa impressionante di comandi dinanzi a sé. Questi comprendono i soliti gadget presenti in ogni simulatore di volo, come l'altimetro, il tachimetro, l'orizzonte artificiale e la bussola. Dopo il decollo il computer di bordo fornisce un valore a quest'ultimo aggeggio, in modo che il pilota disponga di un indizio sulla direzione da prendere per raggiungere la base nemica. Il terminale video del computer dà anche una mappa della zona ed un rapporto completo sullo stato delle singole parti del mezzo che sono state danneggiate dal fuoco dei velivoli nemici che Mad Leader ha inviato a caccia di Infiltrator. Parecchi caccia intercettatori che potrebbero essere alleati o far parte della banda di psicopatici di Mad Leader incrociano frequentemente la rotta del DHX-2. A meno che Johnny non voglia combattere, è necessario stabilire un contatto con l'altro pilota per capire da che parte sta. Se dal suo nome in codice si deduce che si tratta di un nemico, Johnny dovrà rispondere 'OVERLORD', mentre la parola d'ordine dei 'buoni' è 'INFILTRATOR'. In caso di duello aereo, il DHX-2 si può difendere con mitragliatrici e missili a ricerca termica, aiutandosi anche con esche radar e di calore per sviare i colpi nemici. Quando il giocatore raggiunge la destinazione prestabilita, atterra (usando molta attenzione) ed inizia la seconda parte della missione, il cui scopo è di penetrare le difese di una base e rubare oggetti fondamentali per la riuscita dei piani di conquista di Mad Leader. Lo schermo fornisce una visione in pianta di ogni parte della base, completa di campi minati, palazzi e guardie. Johnny è vestito come uno dei leccapiedi di Mad Leader ed ha dei documenti falsi per potersi aggirare per la base quasi tranquillamente. Se dovesse avvicinarsi troppo ad una guardia, comunque, Johnny potrebbe essere riconosciuto e gli potrebbero chiedere di identificarsi, il che può condurre ad una cattura nel caso venisse notata una qualche irregolarità nelle sue carte. Per evitare questo tipo di inconvenienti, l'Infiltrator ha con sé anche della granate caricate di gas soporifero ed un 'metal detector' che lo aiuta ad evitare di camminare su qualche mina nascosta. Se si entra in una costruzione, la visuale cambia per mostrare un'immagine in prospettiva dell'interno delle stanze nelle quali gironzola Johnny, evitando le guardie e frugando nei mobili. Gli archivi contengono oggetti utili ed inutili, che vanno da bottiglie di vodka (che mandano Johnny piuttosto in confusione) a granate extra o codici di accesso (per aprire le porte dei laboratori segreti). Il giocatore tiene l'inventario degli oggetti in possesso dell'Infiltrator su di un'apposito schermo, che mostra anche la quantità di granate e di gas rimasto. Sotto lo schermo principale c'è una mappa dell'edificio, che si costruisce da sé man mano che il giocatore procede nell'esplorazione del labirinto di stanze. Una volta che l'installazione è stata frugata ben bene, è il momento di correre all'elicottero e decollare verso casa, dove Johnny sarà sicuramente informato del prossimo piano di Mad Leader... e noi sappiamo già chi lo fermerà.

La prima cosa che mi ha colpito di questo Infiltrator è stata l'assoluta somiglianza con il suo predecessore. In effetti, se non fosse che le nuove missioni sono un tantino più difficili, direi che non ha senso comprare questo gioco se avete già il primo. Il livello di difficoltà è troppo alto e, dopo diverse frustranti ore passate al joystick, non riesco ancora a completare la prima missione per via della mia sfortuna. Le guardie sono infatti disposte casualmente nelle stanze: potrebbero essere dietro la porta dalla quale entrate, e non avreste una possibilità di evitare la morte se l'allarme fosse attivo. La prima missione, che richiede al giocatore di scoprire quale dei quattro laboratori contiene il reagente necessario per neutralizzare un deposito di gas nervino, è rovinata dal fatto che il contenuto dei laboratori cambia da una partita all'altra, e solo un reagente non è sufficiente per terminare il gioco. Naturalmente, tutto ciò significa ricominciare daccapo. Arrgh!

Non è che Infiltrator mi abbia appassionato più di tanto (anche perché avevo la versione su cassetta) ed anche qui non ci sono dei veri miglioramenti. E' decisamente più difficile e rappresenta una sfida più duratura, ma come grafica o sonoro non c'è proprio nessuna differenza. Come questi due elementi, è rimasto anche il senso dell'umorismo (anche se è difficile dopo un paio di catture). Eccetto il multiload, la presentazione è soddisfacente, ed è un'ottima idea l'opzione di poter cominciare direttamente dalla seconda fase. L'unico vero difetto sta nella giocabilità: le missioni sono molto varie e le differenze sono minime — come nell'originale, del resto. Se non avete visto la prima versione, vale la pena di dare un'occhiata ad Infiltrator II; se avete l'originale e non ne andate pazzi, statene alla larga.

▼ Ci sono guardie dappertutto, in *Infiltrator II*...

PRESENTAZIONE 72%
La presentazione è in generale buona ad eccezione, principalmente, del lungo multiload.

GRAFICA 66%
Variabile come qualità, va generalmente deteriorandosi man mano che si va avanti nelle missioni.

SONORO 39%
Non molto, a parte qualche effetto sonoro.

APPETIBILITA' 71%
Il concetto di mescolare la simulazione di volo ad una arcade adventure è abbastanza affascinante.

LONGEVITA' 51%
Un sacco di infiltrazioni in cui cimentarsi, ma l'elemento di frustrazione provoca ben presto un ictus cerebrale al giocatore.

GLOBALE 61%
Un seguito che differisce dall'originale soltanto per la maggiore difficoltà delle sue missioni.

Questo è sicuramente il periodo dell'anno preferito dai lettori di Zzap! (a meno che le cose, a scuola, non siano andate maluccio...)
Per coloro che in questi caldi mesi estivi non perdono l'allenamento e trascorrono ancora qualche ora col joystick in una mano e il gelato (o la bibita) nell'altra, ecco anche in questo numero una valanga di POKE e di trucchi, insieme a qualche mappa, che non guasta mai.
Speriamo di aver accontentato tutti (ci sarà sicuramente qualcuno che avrà di che lamentarsi, come sempre...) e BUONE VACANZE!

TANIUM (Players)

(Vers. C64)
Questo duro gioco della Players viene notevolmente 'ammorbidito' da una POKE 52255,44 (RETURN) **data dopo aver resettato il computer, perché facendo ripartire il gioco con** SYS 16384 (RETURN) **avrete un numero illimitato di vite.**

VENOM STRIKES BACK (Gremlin Graphics)

(Vers. C64)
L'ultimo della serie MASK sembra essere il migliore, e diventerà ancora più bello quando inserirete queste POKE dopo ever resettato il computer:
POKE 3439,165 (RETURN)
SYS 3100 (RETURN)
potrete così godere di un numero illimitato di Matt Trakker.

NORTHSTAR (Gremlin Graphics)

(Vers. C64)
Saranno sicuramente in moltì ad accogliere con gioia questa POKE, vista la sindrome da frustrazione che ha assalito tutti i possessori di questo gioco 'alla EXOLON'. Resettate il computer e digitate POKE 23515, 173 (RETURN) **seguito da** SYS 16384 (RETURN), **in modo da avere a vostra disposizione una infinità di astronauti.**

RIMRUNNER (Palace)

(Versione C64)
Mick Mills **ed** Al **hanno inviato un listato per questo deludente prodotto della Palace, in modo da spingervi a trascorrere qualche ora in più a cavallo del vostro bipede alieno. Le linee dalla 12 alla 19 vanno inserite a piacere (anche una sola, a seconda delle esigenze) ricordandosi di sostituire le X con i valori desiderati. Naturalmente alla fine dovrete far partire il prograamma e poi il registratore. Buona cavalcata!**

```
1 FOR A=52980 TO 53003:READ B:POKE
A,B:T=T+B:NEXT
2 READ B:PRINT PEEK(A);B:A=A+1:T=T+B:IF
B<>2 THEN 2
3 IF T<3125 OR T>8321 THEN PRINT "DATA
ERROR":END
4 POKE 157, 128:SYS 52980
10 DATA 32, 212, 225, 152, 32, 213, 255, 142, 123, 3,
169, 207
11 DATA 141, 124, 3, 96, 169, 207, 141, 210, 4, 76,
224, 3
12 DATA 206, 201, 181:REM INFINITE ENERGY
13 DATA 206, 164, 181:REM INVULNERABLE TO
ALIENS
14 DATA 206, 9, 135:REM NO ALIENS
15 DATA 206, 45, 135:REM INVULNERABLE RUN-
NER
16 DATA 169, 173, 141, 233, 181:REM INFINITE
RUNNER ENERGY
17 DATA 169, 234, 141, 157, 184:REM INFINITE
RUNNERS
18 DATA 142, 132, 179:REM AUTO COMPLETE
LEVEL
19 DATA 169, X, 141, 137, 128:REM START LEVEL (1-
10)
20 DATA 76, 12, 128, 2
```

La linea 18 fa terminare il livello appena il tempo a disposizione è scaduto e la 'X' nella linea 19 dovrebbe essere sostituita dal numero del livello dal quale volete iniziare. Beh, cosa volete di più?

DRILLER (Incentive)

(Tutte le versioni)
Come se non bastasse il mega-inserto 'Driller' del mese di Maggio, ecco una serie di nuove strategie inviateci da Stuart Copeland. **Aspettiamo comun-que qualche altro dato, magari defini-tivo, da un 'drillerista' italiano. Grazie.**

ACQUAMARINA

Per ripulire il settore, trapanate nel punto di intersezione delle due frecce direzionali. Semplice, no?

OSSIDIANA

Trapanate in mezzo alla porzione di terreno parallela al ponte. Stuart è convinto che il '17' significhi questo: una volta che avrete completato 17 settori, il quarto interruttore apparirà sulla parete, consentendo l'accesso al settore 18.

OPALE

Il blocco che porta il numero '7741' indica effettivamente delle coordinate di perforazione. Spostatevi verso nord-est e perforate quando le coordinate X e Y mostrano appunto entrambe il valore 7741.

MALACHITE

Trapanate in mezzo al gruppo di tre blocchi posto a nord-est.

AMETISTA

Non colpite l'oggetto cubico sulla cima della colonna alta. Se vi trovate nel jet, infatti, potete correrví contro per guadagnare nuova energia e nuovi scudi.

GRAFITE

Perforate il punto in cui si trovava la piattaforma sospesa prima che voi vi atterraste sopra col vostro jet. Spostatevi vero il lato di 'uscita' del fiume di acido e manovrate il vostro mezzo in modo da guardare verso est e trovarvi contemporaneamente di fronte al blocco sulla cui sommità è presente una spaccatura. Ora fate fuoco attraverso la spaccatura fino a quando qualcosa di interessante accade.

TIPS

BLACK LAMP (Firebird)

(Vers. C64)

Ancora Mick Mills **ed Al, questa volta con jolly infiniti per questo ottimo arcade-adventure della Firebird. Tutto illimitato: vite, scudi, colpi e 'Fattore Rimbalzo'. Tutto quello che dovete fare è digitare questo listato, scegliendo fra le linee dalla 12 alla 16 quelle che più vi aggradano e farlo partire prima di premere PLAY sul registratore.**

```
1 FOR A=51361 TO 51390:POKE A,
B:T1=T1+B:NEXT
2 READ B:POKE A,B:A=A+1: T2=T2+B:IF B<> 96
GOTO 2
3 IF T1<>2958 OR T2>2450 OR T2<96 THEN
PRINT "DATA ERROR":END
4 POKE 544,76:POKE 545,181:POKE 546,200
5 POKE 157,128:SYS 51361
10 DATA 32, 86, 245, 169, 96, 141, 196, 2, 32, 172, 2,
32, 213, 255
11 DATA 238, 89, 9, 76, 32, 8, 169, 200, 141, 53, 1, 76,
32, 1, 160, 0
12 DATA 169, 165, 141, 212, 19:REM INFINITE LIVES
13 DATA 140, 75, 39, 140, 211, 44:REM INFINITE
ENERGY
14 DATA 140, 204, 44:REM INFINITE ARMOUR
15 DATA 140, 32, 38:REM INFINITE SUPERSHOTS
16 DATA 140, 182, 79:REM INFINITE BOUNCE
17 DATA 96
```

YOGI BEAR (Piranha)

(Vers. C64)

Per tutti gli 'orsi' che non hanno il famigerato RESET e non hanno quindi potuto sfruttare le POKE pubblicate nel numero 21, ecco un ottimo listato inviato da Mick Mills **ed Al che fornirà a tutti vite, energia e tempo illimitati. Basterà escludere le linee di cui non avete bisogno (ovvero due tra quelle che vanno da 10 a 30), avviare il programma con** RUN **e far partire il registratore.**

```
1 A=272:READ B:POKE A+C, B:C=C+1:T=T+B:IF
B<>8 GOTO 1
2 S=A+C:FOR A=S TO S+23:READ B:POKE
A,B:T=T+B:NEXT
3 IF T>411 OR T<2568 THEN PRINT "ERROR":END
4 POKE 157,128:SYS S
10 DATA 206, 78, 25:REM LIVES
20 DATA 169, 173, 141, 89, 138:REM ENERGY
30 DATA 206, 182, 138:REM TIME
40 DATA 76, 16, 8, 32, 212, 225, 152, 32, 213
50 DATA 255, 32, 213, 255, 32, 178, 64, 32, 64
60 DATA 3, 169, 1, 141, 83, 2, 76, 0, 2
```

TURBO POKE PER LO SPECTRUM (Parte II)

Stavate in pensiero? Gente di poca fede, eccovi un'altra serie di POKE in ordine alfabetico per il vostro fantomatico spettro nero:

ALIENS: 30768,0:34484,195 (Niente cattura) — 31014,0 (Per munizioni illimitate) — 30829,0:30830,0:30831,0 Ehm... — 31834,0 Per forza vitale.
BUBBLE BOBBLE: 43871,52 Per vite infinite.
BOSCONIAN: 33066 Numero Vite. — 33848,0 Riduzione Fuoco Nemico.
CAMELOT WARRIORS: 53920,33:53921,6:53922,0 Vite infinite.
DRUID II: 30012,58 Energia illimitata.
EXOLON: 38221,0 Vite Infinite — 38120,201 Invulnerabilità
FLYING SHARK: 54462,201 Vite Infinite
GREEN BERET: 42076,0 Vite Infinite — 46377,8 Fuoco Extra
HOW TO BE A COMPLETE BASTARD: 65356,195: 34582,62 Per Energia Infinita.
HYSTERIA: 44588,201 Invulnerabilità — 44527,201 Scudi e Forza Illimitati.
JACK THE NIPPER: 44278,58:44285,58 Invulnerabilità
KNIGHTMARE: 38686,16:38693,16 Energia Illimitata.
LIGHT FORCE: 40725,0 Vite Infinite.
MASTERS OF THE UNIVERSE: 42173,0 Energia Infinita — 51406,0 Vite Infinite.
NOSFERATU: 32499,0 Vite Infinite
ORBIX THE TERRORBALL: 32127,0:32188,0 Vite Infinite.
PHANTOM CLUB: 49803,237 Energia Illimitata.
Q (mandatecene una, per favore)
RENEGADE: 41048,195 Vite Infinite
STREET HAWK: 39990,91 Energia Illimitata.
THUNDERCATS: 31401,0:31402,0 Vite Infinite.
URIDIUM: 55419,0:55420,255 Invulnerabilità.
VIXEN: Vi piacerebbe, eh? Ma è troppo presto...
WONDERBOY: 34362,0 Vite Infinite - 35305,24 Per caricare qualsiasi livello.
XECUTOR: 47216,201 Giocatore Uno Invulnerabile — 47320,201 Idem Giocatore Due.
ZYNAPS: 45424,0:45425,0:45426,0 Vite Infinite.

...e speriamo di avervi accontentato anche per questo mese.

FLINTSTONES (Grandslam)

(Vers. Spectrum)

Un listato fresco fresco per tutti gli 'Spectrumiani' alle prese con gli Antenati. Yabba Dabba Doo!

```
10 CLEAR 64765
20 FOR N=65000 TO 65007:READ A:POKE
N,A:NEXT N
30 40 DATA
175,50,92,170,124,246,1,201:LOAD "" CODE
40 POKE 64909,195:POKE64910,232:PO-
KE64911,253
50 RANDOMIZE USR 64767
```

IO (Firebird)

(Vers. C64)

Eh sì, avete ragione: le vite infinite e le armi non sono abbastanza per questo tremendo shoot'em up a scorrimento orizzontale. E allora beccatevi questa serie di POKE che la nostra infallibile coppia (sì, avete indovinato, Mick Mills ed Al) ci ha spedito (e che — a onor di cronaca — ci aveva consegnato anche il nostro lettore Auletta Marco di Milano), da digitare dopo aver caricato il gioco e aver resettato il computer:

POKE 27018,169 (RETURN) Per l'invulnerabilità.

POKE 26088,219 (RETURN)
POKE 26089,97 (RETURN)
E premendo RUN/STOP potrete cambiare livello.

POKE 26121,90 (RETURN)
POKE 26122,125 (RETURN)
Premendo 'Q' si ottengono cristalli extra.

POKE 26121,74 (RETURN)
POKE 26122,125 (RETURN)
Premendo 'Q' avrete una micidiale super-bomba.

Per far ripartire il fantasmagorico arcade digitate SYS 2512 (RETURN).

BARBARIAN (Palace)

(Vers. C64)

Quando questo listato di Mick Mills ed Al (chi, sennò?) è giunto in Redazione non credevo ai miei occhi: un programma per spogliare la protagonista femminile di Barbarian. Non l'abbiamo ancora provato, lasciamo a voi la libidine. Come al solito, date RUN e avviate il registratore (beati voi...)

```
1 READ B:POKE 272+A, B:A=A+1:T=T+B:IF
B<>128 GOTO 1
2 IF T<>18062 THEN PRINT "DATA ERROR":END
3 SYS 57812:POKE 147, 0:SYS 62806:SYS
58451:POKE 890, 96:SYS 580
4 POKE 1267, 76:POKE 1268, 16:POKE 1269, 1:SYS
992
10 DATA 120, 169, 52, 133, 1, 160, 250, 140, 252, 112,
140, 254, 112, 200, 140, 167
11 DATA 213, 140, 162, 212, 140, 163, 212, 160, 254,
140, 186, 111, 140, 187, 111, 200
12 DATA 140, 164, 213, 140, 165, 213, 140, 161, 212,
200, 140, 31, 70, 140, 248, 225, 238
13 DATA 178, 111, 238, 181, 111, 160, 9, 140, 246, 69,
200, 140, 207, 225, 169, 144, 141
14 DATA 247, 69, 141, 208, 225, 169, 233, 141, 209,
225, 169, 223, 141, 179, 111, 169
15 DATA 106, 141, 253, 112, 169, 239 141, 180, 111,
169, 153, 141, 164, 212, 169, 221
16 DATA 141, 170, 212, 169, 93, 141, 171, 212, 169,
55, 133, 1
20 DATA 76, 9, 128
```

Se invece vi accontentate di una tattica di combattimento, cercate — in queste stesse pagine — quella inviata da Alessandro Cannata di Ancona.

MSX A TUTTO GAS!

L'MSX Computer Club di Brescia ci ha fatto gentilmente dono di queste stupende POKE:

PIPPOLS (Konami)
POKE &H914D,&H00
POKE &H914E,&H00 **vite infinite.**
EGERLAND'S MISTERY (Hal)
POKE &HB11D,&H00 **vite infinite.**
KNIGHTMARE (Konami)
POKE &H91C9,&H00
POKE &H91CA,&H00 **vite infinite.**
GALAGA (Namco)
POKE &HAA5F,99 **N° massimo vite.**
BOSCONIAN (Namco)
POKE &H92BB,99 **idem come sopra.**
YE-AR KUNG FU 1 (Konami)
POKE &H91B7,0 **vite infinite.**
YE-AR KUNG FU 2 (Konami)
POKE &H9212,0
POKE &H921A,0 **vite infinite.**
KING'S VALLEY (Konami)
POKE &H916C,0 **vite infinite.**

Ed anche per questo mese gli MSXisti possono ritenersi soddisfatti...

NB: Vi ricordiamo che, dove non specificato diversamente, le POKE vanno inserite nel primo blocco. Per poterlo fare basterà caricare il programma Basic principale con LOAD"CAS:" anziché RUN"CAS:", ed inserire la POKE nel listato dopo il primo BLOAD"CAS:nomefile".
Se avete a che fare con un programma che va caricato con BLOAD"CAS:",R — e quindi non ha un loader in Basic — basterà togliere la R finale e poi, una volta che il programma sia stato caricato in memoria e sullo schermo sia apparso il fatidico OK seguito dal cursore, digitate la seguente linea di istruzioni:

DEFUSR=PEEK (64703)+256*PEEK (64704):A=USR(0)

ed anche per questo trucco i nostri ringraziamenti vanno, naturalmente, all'MSXComputer Club di Brescia.

REVENGE OF DOH (Ocean)

(Vers. C64?)

Un 'cheat mode' da favola per questo stupendo seguito di Arkanoid, inviatoci da John Yates, che ha spiazzato qualsiasi listato o POKE. Udite! Udite! Basterà inserire, nella tavola dei punteggi, al posto del vostro nome o della vostra sigla, il nome DEBBIE S (c'è uno spazio fra la E e la S), dopodiché potrete ricominciare il gioco con un numero infinito di racchette, e vedere così il fantastico schermo finale (non che sia così facile, intendiamoci).

OBLITERATOR (Psygnosis)

(Atari ST - Amiga)

Chi l'avrebbe mai detto? Qui in Redazione stavamo ultimando la NOSTRA mappa di Obliterator, sicuri di uscire in edicola con uno scoop eccezionale, ed ecco che dalla lettera spedita dal gruppo The Yodas Crew di Salerno spunta una 'mappa cum soluzione'! Lo ammettiamo, ci avete spiazzato (dobbiamo però notificare, per consolarci, che la nostra mappa comprendeva anche la posizione e la descrizione di tutti gli alieni, e le strategie per annientarli — ma avrete modo di vederla sul primo numero di Games Machine... eh, eh!). E per premiare tanta bravura pubblicheremo la vostra, di mappa, insieme alla soluzione (o sarebbe meglio dire UNA delle soluzioni possibili?) che troverete qui sotto:

Prendete il fucile (caricato) e andate nella zona 3 dove disattiverete il primo componente. Risalite ed entrate nella zona 4, dopodiché raggiungete la stanza con la cabina rigeneratrice e recuperate l'energia salvando, se volete, la posizione di gioco. Dirigetevi poi nella zona 5, dove potrete disattivare il secondo componente. Ritornate alla cabina e ricaricate il vostro scudo difensivo, poi andate nella zona 6 e recuperate il bazooka, ritornando poi ancora una volta alla cabina. Dopo aver fatto ancora una volta il pieno di energia andate nella zona 11 e poi da questa passate alla 12 dove potrete disattivare il terzo componente. Uscite dalla zona 12 e dirigetevi nella 13 — per disattivare il muro di energia sparate una volta sola contro l'interruttore sulla parete). Dalla zona 13 potrete raggiungere il quarto componente e disattivarlo, dopodiché passerete nella zona 14 dove vi aspetta il mini-bazooka (o blaster). Una volta preso il blaster tornate indietro e andate nella locazione 15 dove il quinto ed ultimo componente potrà essere disattivato. A questo punto il computer vi avvertirà che l'astronave sta per essere distrutta, e darà inizio al conto alla rovescia (orribile trovata, quella di utilizzare il punteggio come cronometro, eh?): solo raggiungendo il tempo lo shuttle (o navicella di salvataggio) potrete dire di aver risolto il gioco, e magari vedere lo screen finale (a noi mancano pochi metri, ma è dura — e scoprirete anche voi quanto). Ah, dimenticavo, lo shuttle è quella zona enorme sotto il piccolo riquadro che contiene la porta numero 2, e contiene un particolare lampeggiante dove dovrete inserire uno dei componenti. Buona fortuna!

Ed ora qualche consiglio dagli Obliterator della Redazione:

1) Raccogliete molte munizioni anche se non avete ancora le armi (verranno conteggiate lo stesso e le avrete così pronte all'uso una volta raccolte le varie armi), ma attenti perché ogni tipo di arma può avere un numero massimo di colpi, per cui sarebbe fatica sprecata raccoglierne altri una volta raggiunto quel limite.

2) Quando vi è possibile sparate agli alieni attraverso il pavimento (sia che si trovino sopra di voi che sotto di voi) fermandovi ed utilizzando il pulsante destro del mouse per prendere la mira. La tecnica è questa: fermarsi; posizionare il cursore mobile dritto di fronte a voi; premere il tasto destro del mouse e, tenendolo premuto, spostare il cursore nella direzione desiderata (sono possibili fino a sei direzioni di puntamento, ma dipende anche dall'arma utilizzata); tenendo sempre premuto il pulsante destro del mouse premere quello sinistro per fare fuoco; lasciare i pulsanti e rilassarsi.

3) Quando avete a che fare con gli alieni saltatori (quelli che appaiono all'improvviso soprattutto in corrispondenza di munizioni) puntate la pistola dritta di fronte a voi e, quando l'alieno sta per raggiungervi con un salto, sparategli in mezzo agli occhi (espressione sadica dettata dall'odio contro gli alieni).

4) Quando le cose si mettono male, ricordatevi che potete sfuggire al fuoco nemico anche correndo e rotolandovi nello stesso tempo sul pavimento (no, non quello della vostra stanza, quello del gioco).

5) Nella fase del jetpack (la seconda trovata più sadica di tutto il gioco, cioè la struttura verticale a sinistra della porta n°13, in basso, dove precipiterete con un movimento inerziale alla Thrust) ed anche nella fase finale di ritorno allo shuttle (questa è la prima, la più sadica) vi consigliamo di utilizzare il joystick: scoprirete da soli perché.

Beh, adesso basta, altrimenti esageriamo. Inutile dire che The Yodas Crew di Salerno e la Redazione di Zzap! aspettano trepidanti i vostri ringraziamenti...

N.B.: La mappa la trovate nelle pagine seguenti...

THE YODAS CREW IS BACK!

Scusate l'ingresso trionfale, ma questo gruppo di hacker salernitano, oltre a lasciarci di stucco con la mappa di Obliterator, ha anche inviato una piccola scorta di POKE che possono essere utilizzate resettando il Commodore 64, e noi ve le passiamo (scusate se qualcuna è stata già pubblicata, ma l'Indice Generale dei Trucchi è ancora in fase di compilazione). Un caloroso ringraziamento ai componenti della 'ciurma': THE BOSS, JAN KARTA, GARIBALDI e MR KILLER.

STRATTON (CRL)
POKE 13075,96 (RETURN) (energia infinita)
SYS 20480 (RETURN)

AGENT X (Mastertronic)
POKE 43741,96 (RETURN) (idem come sopra)
SYS 49152 (RETURN)

ATV SIMULATOR (Code Masters)
POKE 5711,96 (RETURN) (tempo illimitato)
SYS 4096 (RETURN)

RAMPARTS (GO!)
POKE 9983,96 (RETURN) (energia infinita)
SYS 3077 (RETURN)

ROLLING THUNDER (US Gold)
POKE 41666,173 (RETURN) (munizioni infinite)
POKE 41758,173 (RETURN) (energia infinita)
POKE 33570,173 (RETURN) (vite infinite)
POKE 41816,96 (RETURN) (tempo infinito)
SYS 32768 (RETURN)

HUNTER'S MOON (Thalamus)
POKE 6639,0-16 (RETURN) (livello di partenza)
POKE 13407,173 (RETURN) (tempo infinito)
POKE 8155,165 (RETURN) (vite infinite)
SYS 6412 (RETURN)

Per quest'ultimo gioco anche Nicola Bernasconi **di Malnate (VA) ha il suo trucchetto da comunicare: 'se durante il gioco venite colpiti da un proiettile, premete subito il tasto di pausa (RUN/STOP) prima che la sequenza dell'esplosione abbia termine, quindi muovete il joystick per far apparire il menu (quello in cui si decide il colore della navetta, etc.) e ripartite andando sulla scritta PLAYER 1 o 2. In questo modo eviterete di perdere una vita in questo appassionante (e difficile) gioco. Il trucco funziona in genere con i proiettili ma a volte è valido anche quando andate a sbattere contro le strutture cellulari, purché non andiate a riapparire proprio su di una cellula.**

OBLITERATOR

THE MAP

COMPILED BY
MR KILLER

COURTESY OF YODAS CREW
SALERNO - ITALY

13

4

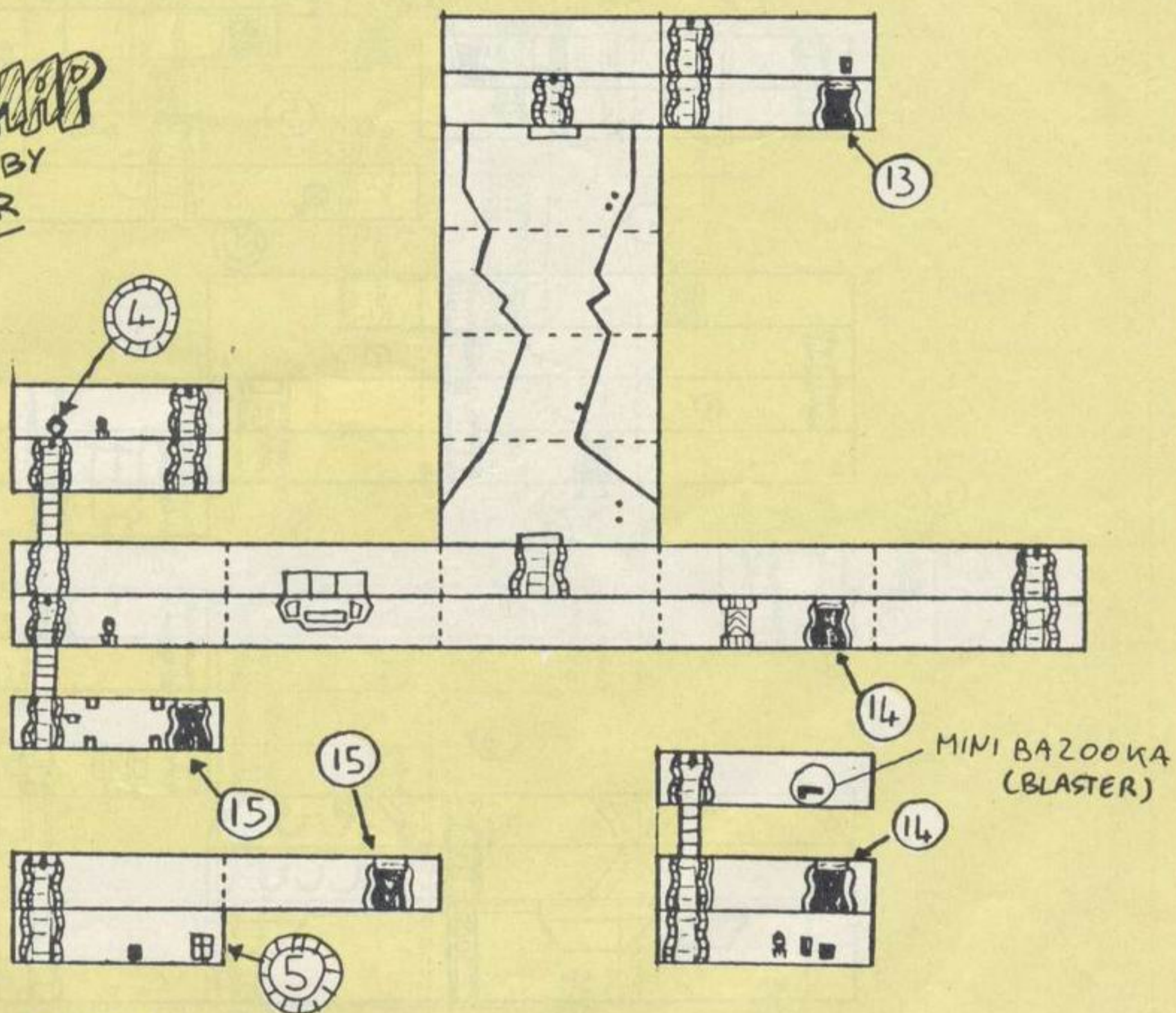
14

MINI BAZOOKA
(BLASTER)

14

15

15

5

(5) STARTS
(PUNTI IN CUI SI APPARE ALL'INIZIO)

CARICATORE PISTOLA

CARICATORE FUCILE

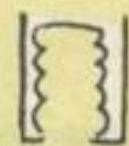
CARICATORE BAZOOKA

FUCILE

BAZOOKA

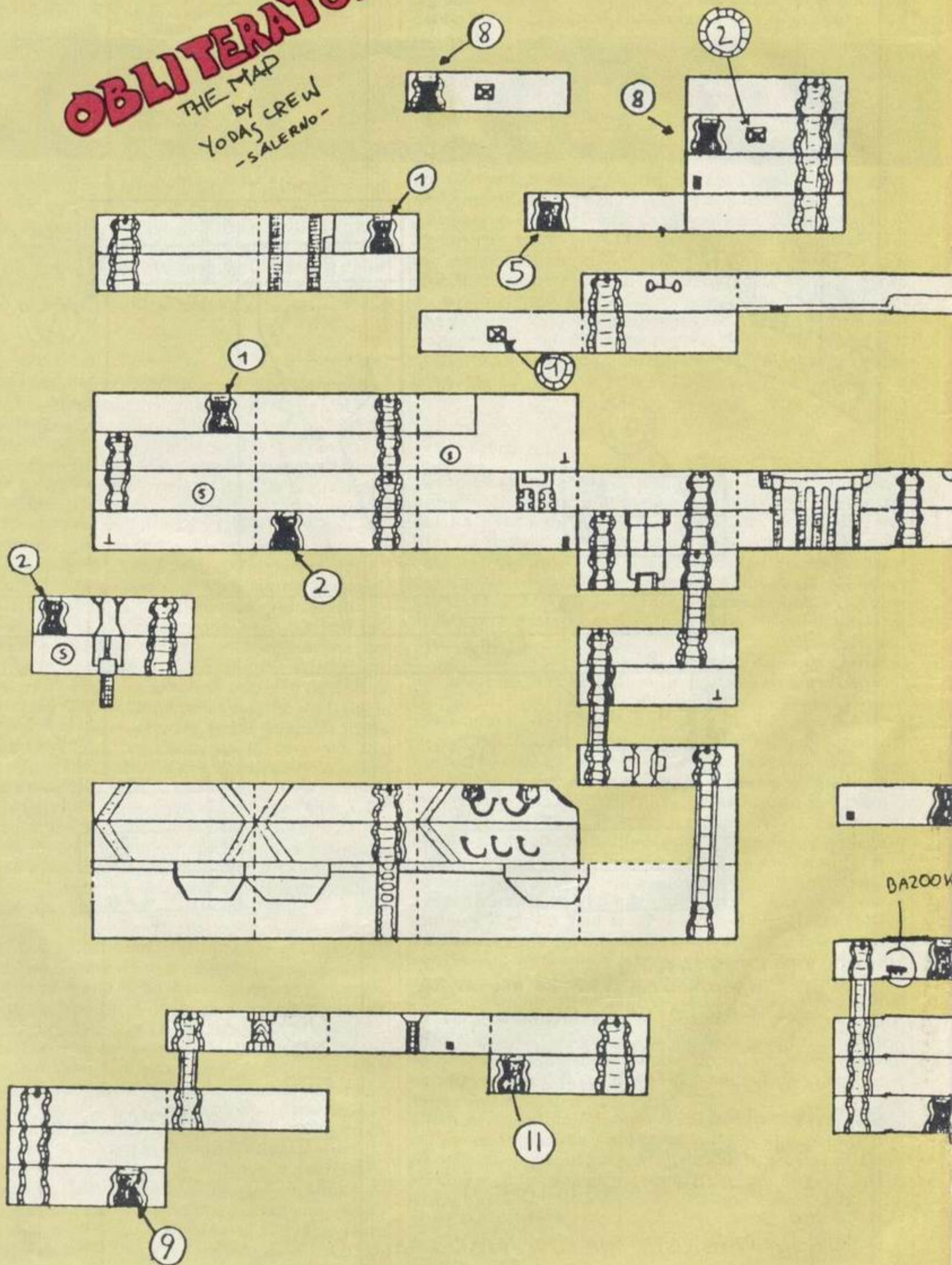
MINIBAZOOKA (BLASTER)

MURO DA DISTRUGGE-
-RE CON IL BAZOOKA

PASSAGGI DA UNA LOCAZIONE AD UN'ALTRA

PASSAGGIO
NASCOSTO

TIPS

OBLITERATOR
THE MAP
BY
YODAS CREW
-SALERNO-
8
2
8
1
5
1
1
2
2
11
9
BAZOOK

12
3
3
12
11
13
3
4
5
FUCILE
7
7
6
6
9
10
5
4
6

UNA LETTERA NELLE PAGINE DEI TRUCCHI?!?

(Strategie per RASTAN)

No, non è un errore di impaginazione: semplicemente la nuova Redazione ha accolto questa intelligentissima lettera inviata da Matteo Di Corinto da Seregno con molta umiltà e benevolenza. Infatti, avendo giocato per un certo tempo a Rastan, avevamo già avuto modo di verificare l'ingiustizia della valutazione apparsa su Zzap! riguardo a questo gioco: cogliamo quindi l'occasione per scusarci, a nome della vecchia redazione e di quella inglese, e per farci perdonare pubblichiamo questa lettera/soluzione. Grazie, Matteo.

Caro Zzap!,
chi vi scrive è un dodicenne possessore di un Commodore 64C, per far luce su alcune caratteristiche da voi trascurate nella recensione sul numero di Marzo di Rastan Saga, indubbiamente il mio gioco preferito. Non cestinate subito la mia lettera perché non è che mi lamento del misero 42% che gli avete dato, ma è proprio la prima volta che vedo una recensione così sbagliata su di un gioco del tutto diverso. Prima di tutto Dan Gilbert dice che nei combattimenti non si richiede alcuna abilità. Nel primo livello e al castello sarà anche così, ma a partire dal 2° schema è tutto diverso, ve lo dice uno che è arrivato al 4° con tanto di testimoni. Al 2° schema, soprattutto al castello, l'azione diventa intricata, molto difficile, febbrile. Poi, la mazza e la scure non hanno per niente lo stesso effetto della spada, poiché al 3° schema compaiono degli scheletri con scudo ed arma, e con la spada si finiscono con 3 colpi ma con le altre armi ne basta uno. Poi, negli altri schemi, è presente molte volte anche la spada fiammeggiante oltre che la mazza e la scure. La cosa più importante è che, per ammazzare il primo guardiano e vedere finalmente gli altri schemi (e cambiare parere su questo gioco) bisogna, fin da quando si cade dall'alto, e se avete un joystick che tendendo premuto il pulsante continua a sparare, tenere il pulsante schiacciato e mandare continuamente e molto velocemente il joystick in su e in giù, su e giù, per 3 volte (mi pare), ed il mostro morirà irrimediabilmente. Quindi basta — una volta finita la musichetta della vittoria — avviare il registratore e ne vedrete delle belle. Quando arriverete ai tronchi nell'acqua del 2° schema dovete saltarli ad uno ad uno. L'incerta rilevazione di collisione è una delle poche cose su cui sono d'accordo con voi, insieme al bellissimo schermo di caricamento.
Il sonoro è molto bello sia nel caricamento che i due motivi del castello e del livello precedente. Il gioco, vedrete che non sarà più noioso, e la grafica degli altri schemi (soprattutto dei castelli) è stupefacente. La giocabilità e la longevità cambieranno da così a così. Il motivetto di Galway non è affatto stridente, tranne gli effetti sonori.
Il gioco (tranne che nel primo livello) non è per niente semplice né facile. Devo dire che la Imagine ha fatto proprio un altro titolo, come conversione da coin-op, molto decente. Credo che D.G. cambierà idea su spendere le tecniche per superare il fuoco e arrivare agli schemi successivi, ve lo dico io: dopo l'attacco dei pipistrelli dovete prendere la mazza, salire la fune senza cadere, salire l'altra, farsi prendere dal 2° attacco di pipistrelli senza toccarli e lasciarsi prendere dalla corda alla prima volta. Per attaccarsi alla seconda, dovete tenere schiacciata e tenere a destra, al limite della 2° corda saltate alla 1° volta e saltate ancora e le corde sono superate. Per superare il 2° mostro, dovete salire sul gradino dove non vi può prendere, e andare giù con la spada colpendolo. Risalite sul gradino e fate lo stessa cosa con due colpi ben assestati e il mostro è fatto.
Per ultimo, il 3° mostro. Bisogna abbassarsi quando spara e andargli sempre più vicino e colpirlo un po' di volte. Scomparirà dall'altro lato. Continuate questa tecnica ed il 3° mostro è finito. Spero che pubblichiate la mia lettera almeno nei suoi particolari anche se tralascerete le tecniche. Credo che cambierete idea su questo stupendo gioco e cambierete anche recensione (questo è il minimo che possiate fare). La Imagine se vedrebbe la pessima recensione, non so che cosa penserebbe. Io ho detto tutto quello che era in mio possesso dire. A voi la scelta di che cosa fare.

Affettuosamente,
Matteo

Come puoi vedere, Matteo, la tua lettera l'abbiamo pubblicata integralmente: se lo meritava. Dopotutto chi ha avuto problemi coi primi livelli del gioco e non ha potuto sfruttare appieno le strategie pubblicate sul numero ventidue di Zzap! potrebbe trovare degli ottimi spunti per proseguire nel gioco. L'abbiamo fatto anche per mostrare ad alcuni 'buzzurri' che ci hanno scritto con parole di fuoco e parlando con lingua biforcuta cosa sia la VERA, ORIGINALE ed INTELLIGENTE critica costruttiva. Nella tua lettera non c'erano le solite, stupide minacce di non comprare più la rivista se non veniva pubblicata o (in uno sfogo giovanile) di incendiare la Redazione. Né tantomeno hai scritto che i recensori inglesi sono dei cretini (e così quelli italiani) e che dovrebbero essere licenziati. Noi, da parte nostra, abbiamo riconosciuto l'errore dei nostri colleghi che ci hanno preceduto nella recensione di Rastan, e come potrete vedere da questo numero stiamo facendo il possibile per verificare che il giudizio (buono o cattivo che sia) dei nostri colleghi inglesi sia equo, provando noi stessi il gioco in questione ed arrivando, dove è possibile (come con Beyond The Ice Palace e John Brenner) all'ultimo livello prima di dire che il gioco è bello o fa schifo. A questo punto non possiamo rifare la recensione (dopo quello che è successo alla vecchia redazione solo per aver riproposto Ghostbuster in una breve presentazione in occasione della sua versione economica, ci andiamo coi piedi di piombo...) ma solo ritirare quello che è stato detto e consigliarvi di comprare il gioco perché le 12.000 lire sono un ottimo investimento.
Che i criticoni dalla penna avvelenata facciano le dovute considerazioni: noi siamo aperti alle critiche solo quando sono intelligenti; le altre finiscono direttamente nell'inceneritore con il timbro ANNULLATO sulla busta, e addio a quelli che non compreranno la rivista.
Come diceva quel tale? Meditate, gente, meditate...

SAMURAI WARRIOR (Firebird)

(Vers. C64?)
Diego Marchente da Jesolo Lido (che ha anche inviato dei giochi creati col SEUCK) ci fa sapere che premendo 'F' a gioco iniziato in questo ormai già mitico arcade adventure, il bordo cambia e si ha energia infinita per il resto del gioco. Riguardo a questo gioco anche Maurizio Scavone di Salerno ha da dire la sua: secondo il nostro lettore campano, premendo quanti più tasti vi è possibile contemporaneamente, si innesca un 'modo trainer' in Samurai Warrior ma anche in altri giochi: provare per credere!

MISTER 1807 COLPISCE ANCORA

Dopo averlo ringraziato per la sua mappa ed i consigli su Platoon nel numero di aprile, lo ringraziamo ancora per le POKE di Buggy Boy e di Thundercats che purtroppo erano state già spedite da Kipperman e pubblicate sul numero di Aprile, e ci affrettiamo a pubblicare alcuni trucchi e listati che questo nostro concittadino ha spedito in una sua lettera per niente modesta. Bravo, comunque: continua così, Mister 1807 (e per favore scrivi anche il tuo nome e l'indirizzo almeno sulla busta — e questo vale anche per tutti gli altri che si firmano solo con sigle o nomignoli: nessuno vi spedirà a casa un bomba, state tranquilli!).

QUEDEX (Thalamus)

(Vers. C64?)
Un favoloso cheat mode: caricate il gioco, selezionate 'plane designer' e digitate il numero di telefono della Thalamus, dopodiché premete fire. Come? Ah sì, il numero: 07356 77261/2/3 (l'ultima cifra indica il livello dal quale volete partire).

RASTAN (Imagine)

(Vers. C64)
Per ottenere vite ed energia infinita (e ricredervi sulla recensione di Zzap!, ehm...) battete (sulla tastiera) e runnate (voce del verbo runnare) il seguente programma, ma ricordatevi che l'acqua e la lava sono sempre micidiali (potevamo capire la lava, ma non sapevamo dei problemi di pulizia di Mr Rastan).

```
0 REM PROGRAM BY MISTER 1807 MILANO
10 FOR X=400 TO 457
20 READ B:POKE X,B:C=C+B:NEXT
30 IF C=6543 THEN SYS 400
40 PRINT"DATA ERROR":END
50 DATA 32,44,247,32,108,245,169,163
60 DATA 141,196,2,169,1,141,201,2
70 DATA 76,167,2,169,189,141,116,1
80 DATA 169,1,141,117,1,169,88,141
90 DATA 211,2,169,96,141,244,10,141
100 DATA 125,10,76,81,3,169,96,141
110 DATA 165,160,169,173,141,7,201,76
120 DATA 26,129
```

Michele Mensuali di Regello (FI) ha scoperto un modo per velocizzare il caricamento di Super Hang On (50 giri circa sulla corsa di Asia ed Europa), che consiste in questo: caricare come di consueto la prima parte del gioco, dopodiché scegliere la prima corsa del lato in questione (Africa/America); annotare i giri del nastro per poi saltarli quando si andrà a caricare la seconda parte. Tutto qui: le cose semplici funzionano sempre bene.

Il nostro affezionato lettore Massimo Sangriso di La Spezia ci ha comunicato queste due utilissime POKE per il C64 (ci aveva inviato anche quella per TRAZ, che purtroppo era già arrivata dalla Redazione inglese — grazie, comunque), che abbiamo pensato bene di mettere assieme per farvi notare il suo impegno.

HELICOPTER YEDT (Quellesoft/Ocean)

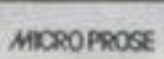
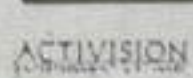
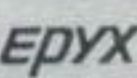
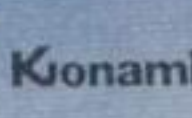
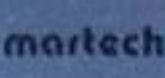
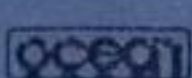
POKE 6713,44 (RETURN)
POKE 8179,44 (RETURN)
seguite da SYS 4105 (RETURN)

EAGLE'S EMPIRE (Alligata)

POKE 22430,44 (RETURN)
SYS 18515 (RETURN)

Inoltre ha scoperto la SYS di partenza di altri due giochi, e cioè
CHAMELEON (2560)
SUP. MARIO BROS (2112)
che saranno utili a chi volesse scoprirne le POKE o altri segreti.

ALIENS (Activision)

(Vers. C64)
Grazie al nostro 'accanito lettore' Emanuele Salvadori di Roma, che ci ha spedito un cheat mode per superare il 1° quadro di questo stupendo gioco, potrete passare rapidamente ai quadri successivi.
Premendo i tasti dalla 'I' a RESTORE a mo' di pianoforte (cioè uno di seguito all'altro) potrete superare il primo (e forse più difficile) livello del gioco.

TIPS

I BALL II (Firebird)

(Vers. C64)
Anche per questo gioco abbiamo pensato (o meglio, ci hanno pensato Mick Mills & Al, **come al solito) a coloro che non hanno il tasto (o la cartuccia, o il filo volante) di RESET, ed ecco un listato da utilizzare per una infinità di vite, bombe, tempo e per movimento verso l'alto. Digitate il listato, fatevene una copia di sicurezza in caso di errori, date** RUN **e premete il tasto di** PLAY **sul registratore.**

```
1 FOR A=31722 TO 31735:READ B:T1=T1+B:POKE
A,B:NEXT:A=16537
2 READ B:T2=T2+B:POKE A,B:A=A+1:IF B<>99
THEN 2
3 IF T1<>2024 OR T2<4200 OR Ta2>6945 THEN
PRINT "ERROR":END
4 POKE 622, 76:POKE 623, 181:POKE 624, 64
5 SYS 16537
10 DATA 234, 234, 234, 169, 49, 141, 159, 2, 169, 234,
141, 160, 2, 96, 78, 41, 3
11 DATA 32, 212, 225, 152, 32, 213, 255, 120, 136,
140, 21, 3, 169, 166, 141, 20, 3, 169, 128
12 DATA 141, 237, 2, 108, 20, 3, 72, 169, 64, 141, 179,
3, 104, 76, 23, 3, 169, 0, 160, 169
13 DATA 140, 239, 151:REM INFINITE TIME
14 DATA 140, 174, 180:REM INFINITE SMART
BOMBS
15 DATA 141, 254, 153:REM UPWARD MOVEMENT
16 DATA 141, 77, 134, 140, 76, 134:REM NEVER DIE
17 DATA 76, 191, 3, 99
```

Se invece appartenete alla fortunata categoria dei possessori di RESET, le POKE da inserire dopo aver resettato il gioco sono queste:
POKE 46254,165 (RETURN) **Per super-bombe infinite.**
POKE 39422,0 (RETURN) **Per movimento verso l'alto.**
POKE 34380,169 (RETURN) **Per escludere la collisione fra gli sprite.**
POKE 34381,0 (RETURN)
e per finire un sano SYS 34050 (RETURN) **per ripartire con grinta!**

CYBERNOID (Hewson)

(Vers. C64)
Due nostri lettori inglesi (MICK e Mathew Benney **di** Swansea) **hanno scoperto un utilissimo 'cheat mode' per questo tremendo shoot'em up. Tutto quello che dovete fare è scegliere la definizione dei tasti di gioco, e dare come tasti Y X E S in questo ordine (chissà cosa vuol dire letto al contrario...). Avrete così un numero illimitato di astronavi.**

HEROBOTIX (Hewson)

(Vers. C64)
Dopo le POKE inviate da Rebb **e pubblicate il mese scorso, ecco una serie di codici spediti da** Robert Troughton **per far funzionare tutte le unità di trasporto...**

NEVETS	COMMOD
CANORB	ASIMOV
CRYSTA	GOLDEN
HOBBIT	ZOOLOK
CHMAIN	OXYGEN
NITRAM	GRAFIX
BENCRI	

IKARI WARRIORS (Elite)

(Vers. C64)
Siccome le istruzioni di questo terrificante spin-off non specificano gli effetti delle diverse scatole-armi, Matthew Ember **ci ha inviato un esauriente elenco, che ci siamo affrettati a pubblicare:**

SCATOLE VERDI: Funzionano da super-bomba.
SCATOLE ROSSE: Rendono più devastanti le esplosioni provocate dalle granate e dalle mine anticarro.
SCATOLE PORPORA: 50 pallottole aggiuntive.
SCATOLE BIANCHE: 50 granate aggiuntive.
SCATOLE GIALLE: Aumenta la portata delle granate e delle mine anticarro.
SCATOLE NERE: Aumenta il livello delle pallottole e delle mine anticarro fino a 99 per ciascuna munizione, e consente il rifornimento del carro armato.
SCATOLE AZZURRE: Rendono così potenti le pallottole e le mine anticarro che queste perforano persino le rocce e non si fermano nemmeno dopo aver colpito i soldati nemici.

Inoltre il caro Mattew ci ha inviato un brano di istruzioni strategiche per rendere meno dolorosa questa guerra... Mettersi a correre per lo schermo 'alla Commando' è da pazzi, dato che ci sono fin troppi nemici da affrontare. La tattica migliore consiste nel respingere ogni ondata di attacco così come arriva.
Il metodo migliore per far avvicinare un soldato nemico abbastanza da poterlo colpire consiste nel muoverti un po' verso sinistra, facendosi sfiorare dalle sue pallottole sul lato destro, e piazzando le vostre in mezzo alla sua fronte.

TRAZ (Cascade)

(Vers. C64)
Biz **del CMC ci ha dato una bella POKE per questo nuovo gioco 'racchetta-e-palla' della Cascade. Dopo aver resettato il computer, scrivete** POKE 42200,173 (RETURN) **per avere a disposizione un numero infinito di racchette. Potrete far ripartire l'azione con** SYS 32768 (RETURN).

ZAGA MISSION (Anirog)

(Vers. C64)
Questo gioco, piuttosto vecchio, è stato recentemente commercializzato in versione economica. Se vi interessa giocarlo, e magari con un numero infinito di elicotteri, provate questo listato di R Troughton. Basterà digitarlo e farlo partire prima di premere il tasto **PLAY** del registratore, e via con gli elicotteri...

```
120 DATA 238, 32, 208, 238, 32, 208, 169, 252
130 DATA 141, 111, 57, 96, 32, 86, 245, 169
140 DATA 16, 141, 105, 3, 169, 0, 141, 106
150 DATA 3, 169, 103, 141, 107, 3, 96
160 FOR L + 52736 TO 52766:READ A
170 POKE L,A:NEXT:POKE 157,128
180 SYS 52736
```

SABOTAGE (Zeppelin)

(Vers.C64)
Qui in Redazione nessuno è riuscito ad andare avanti granché in questo gioco, ma GAV sembra essere arrivato fino al sesto livello. Infatti ci ha inviato tutte le password per i primi sei livelli, e noi ve le riproponiamo:

LIVELLO 2: 2SKINHED
LIVELLO 3: 3YOPPA!!
LIVELLO 4: 4FAT!!!!
LIVELLO 5: 5SLAPA!!
LIVELLO 6: 6I(HEART)KETS!

E per rendere ancora più semplice il gioco, ecco un listato di Robert Toughton che vi garantirà l'invulnerabilità e l'abilità di passeggiare nello spazio. Basterà digitarlo e dare RUN (RETURN), dopodichè far partire il registratore...

```
110 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 97, 141, 208,
2, 169
120 DATA 1, 141, 209, 2, 86, 169, 110, 141, 121, 160,
169, 1
130 DATA 122, 160, 76, 0, 160, 169, 128, 141, 116,
143, 141
140 DATA 178, 54, 76, 0, 128
150 FOR L=336 TO 386:READ A:POKE L,A:NEXT
160 POKE 157,128:SYS 336
```

THING BOUNCES BACK (Gremlin)

(Vers. C64)
Un gioco che sicuramente tutti i possessori di Joystick Speedking, dato che lo hanno trovato in regalo nella confezione. Sembra che basti digitare le lettere YJOMH quando appare lo schermo di presentazione per avere a disposizione un gioco poi, come dire, giocabile... mah!
(Vers. SPECTRUM)
Per il piccolo ZX, invece, ecco una POKE che dovrebbe fornire vite infinite nello stesso gioco: POKE 45255,0.

SAMURAI WARRIOR (Firebird)

(Vers. C64)
Ecco alcune POKE da inserire dopo il reset per dare energia e denaro infinito all'eroico coniglio samurai. Secondo MK basta digitare:

POKE 15502,96 (RETURN)
POKE 15507,255 (RETURN)

e far ripartire il gioco con SYS 24576 (RETURN). Buon divertimento!

PAC-LAND (Quicksilva)

(Vers. C64)
Non bastavano le vite infinite del mese scorso: Mick Mills ed Al hanno pensato proprio a tutto, inviandoci questo listato che vi fornirà invulnerabilità, stivali volanti, salti incredibili e, dulcis in fundo, la possibilità di eliminare i fantasmi che vi seguono. Digitate il listato conservando le linee che vi interessano (potrete scegliere fra quelle che vanno dalla 12 alla 16), salvatelo da qualche parte per precauzione e poi date il RUN (RETURN), al quale farete seguire l'avvio del registratore. Cosa volete di più?

```
1 FOR A=31725 TO 31730:READ B:POKE A,
B:T1=T1+B:NEXT
2 FOR A=272 TO 289:READ B:POKE A,
B:T1=T1+B:NEXT:A=316
3 READ B:POKE A,B:A=A+1:T2=T2+B:IF B<>3
GOTO 3
4 IF T1<>2159 OR T2<299 OR T2>3636 THEN
PRINT "DATA ERROR":END
5 POKE 157,128:SYS 280
10 DATA 169, 234, 141, 160, 2, 96
11 DATA 169, 1, 141, 80, 2, 76, 16, 2, 78, 41, 3, 32, 86,
245, 206, 80, 3, 96, 160, 0
12 DATA 169, 189, 141, 162, 9:REM INFINITE LIVES
13 DATA 169, 169, 141, 75, 10:REM KILL GHOST
14 DATA 140, 81, 21:REM BIG JUMPS
15 DATA 140, 74, 237:REM FLYING BOOTS
16 DATA 238, 172, 11, 206, 57, 138, 169, 128, 141, 12,
138:REM INVULNERABILITY
17 DATA 76, 60, 3
```

TIPS

TARGET RENEGADE (Ocean) — QUALSIASI VERSIONE

Jon Hopwood e Steven Baker di Maidenhead hanno preso a cazzotti e a calci ogni sorta di personaggi nel recente seguito della Ocean, riuscendo ad arrivare fino alla fine del gioco (e precedendo così Inti 'The Lone Wolf' Seveso e Fabio Mastromatteo, che comunque ringraziamo), dove li aspettava una delle più belle sequenze di fine-gioco. Se anche voi volete vederla, seguite semplicemente questi utilissimi consigli...

LIVELLO 1

Questo livello è ambientato in un parcheggio a quattro piani. Prima di tutto dovete muovervi verso destra, il che è possibile disarcionando i motociclisti con un calcio volante. Una volta che li avete fatti cadere dalle loro motociclette essi vi attaccheranno con calci e con un bastone da baseball. Il motociclista ha bisogno di sei calci per stramazzare a terra, mentre con gli altri ne bastano due. Utilizzate la mazza a vostro vantaggio.
Al secondo e terzo piano potete andare in continuazione da sinistra a destra senza venire attaccati. Utilizzate questo sistema quando al quarto piano avrete bisogno di eliminare solo un motociclista ed un teppista prima di rispondere al telefono.

LIVELLO 2

Qui venite attaccati da una prostituta e dal suo protettore con un bastone da passeggio ed una pistola (che spara solo sei proiettili). Prima di tutto attaccate la donna ed eliminatela con tre pugni. Dopo che i colpi del protettore saranno terminati, spostatevi verso di lui in diagonale e fatelo fuori con tre pugni bassi.

LIVELLO 3

Adesso arriveranno un paio di orribili skinhead, uno grosso (che ha bisogno di cinque colpi) ed uno più piccolo (con una mano piuttosto pesante ma che richiede sei colpi). Attaccate sempre per primo l'uomo alla vostra destra, e non dovreste avere problemi nel raggiungere il telefono alla fine dello schermo.

LIVELLO 4

I Beastie Boys ed i loro fedeli mastini hanno bisogno di essere eliminati al più presto. Gli uomini richiedono sei colpi ed i cani tre pugni bassi prima di mollare la loro preda. Attenti! Tenete d'occhio il tempo dal momento che rappresenta il fattore chiave ancor più che il numero di vite.

LIVELLO 5

Adesso otto guardie del corpo (due alla volta sullo schermo) vi attaccheranno. Ognuno di essi può essere sconfitto per mezzo di otto pugni (una combinazione di colpi bassi ed alti).
Infine arriva Mr Big, col quale avrete bisogno di 14 pugni alti per farcela. Attenzione! Tenetevi a distanza di sicurezza altrimenti il suo enorme braccio vi raggiungerà e vi strozzerà! Se continuate a tenervi a distanza ed a colpirlo, non dovreste avere molte difficoltà nel farlo fuori. Quando crollerà sotto i vostri colpi, rilassatevi e godetevi la fantastica scena finale.

MANIAC MANSION (vers. C64)

PREMENDO i tasti funzione si accede ad una serie di comodità:
F1-F5 = passaggio diretto ad un personaggio
F7 = elimina presentazione o conversazioni fra figli.
Trucco inviato da Borrelli Marcello di Sesto S. Giovanni.

BARBARIAN (Palace)

Una tattica di combattimento che Alessandro Cannata di Ancona ha inviato in Redazione per aiutare i barbari più disperati: rotolate spingendo l'avversario verso un angolo ed aiutandosi con dei colpi bass,i dopodiché rialzarsi e colpire con un calcio (nei livelli alti) o con colpi di spada (nei livelli più bassi).

STORM (Mastertronic)

Vers. C64
Se volete guadagnare trilioni di punti su questo tiepido clone di Gauntlet, provate questo listato inviato da Mike 'Lupo Mannaro' Davies per diventare dei super-duri. Prima di tutto digitate e fate partire questo listato prima di premere il tasto di PLAY sul registratore.

```
0 IF C=1 THEN POKE 689,76:POKE 690,63:POKE
691,1:END
1 DATA 160, 2, 185, 177, 1, 153, 86, 140, 136, 16, 247,
76, 0, 140
2 DATA 76, 80, 1, 169, 55, 133, 1, 32, 138, 255, 32, 91,
255, 76, 148, 227, -1
3 A=319:C=1:POKE 157,128
4 READ B:IF B>=0THEN POKE A,B:A=A+1:GOTO 4
5 LOAD"",1,1
```

Il programma carica, ed il computer si resetta, permettendovi di dare POKE 32846,96 (RETURN) e SYS 30124 (RETURN) per far ripartire il gioco con energia infinita per entrambi i giocatori.

AMIGHEVOLMENTE...

Il famigerato Luca Mazzanti di Milano ha comunicato nuovi trucchi per l'Amiga: cominciamo a chiederci quanto tempo passi davanti al suo computer, questo piccolo genio del 'cheat mode'...

GOLDRUNNER

Per ottenere le vite infinite basterà premere il tasto F10.

XR35

Premendo RETURN avrete una serie infinita di astronavi anche in questo gioco dalla grafica e dal sonoro stupendi.

THE WAY OF THE LITTLE DRAGON

Una buona tattica di combattimento consiste nel tenersi sulla destra e dare colpi bassi.

Questo è tutto, ma vi sarete certo accontentati. La raccomandazione è sempre la solita: inviate tutto il materiale che avete realizzato (POKE, mappe, cheats, trucchi e strategie a ZZAP! 'TOP SECRET' - CASELLA POSTALE 853 - 20101 MILANO. Grazie!

TAKE 'EM ALL ON...
IT'S THE ONLY WAY TO LIVE!
TARGET; RENEGADE
Every move you make, every step you take, they're watching you. Fight your way through the precinct – the back alleys, the car parks, fight your way through the villainous community, the skinheads, the Beastie Boys, the bouncers. On a hot, steamy night in New York this is just the tip of the iceberg on your chilling quest to confront "MR. BIG". A spectacular arcade style brawl with many hoodlams and hellhounds to encounter – this is target Renegade – if it moves, it hurts!
CASSETTE
SPECTRUM £7.95 EACH SPECTRUM
AMSTRAD £8.95 EACH COMMODORE
imagine
...the name of the game
IMAGINE SOFTWARE 6 CENTRAL STREET MANCHESTER M25NS
TEL 061 832 6633 TELEX 669977 OCEANS G FAX 061 834 0650

Zzap! TEST

"Gioco Caldo"

BIONIC COMMANDOS

GO!; C64 cass. £12.000, disco £15.000; Spectrum/Amstrad cass. £18.000; Atari ST disco £29.000
Versione recensita: Commodore 64

• Lo spettacolare gioco di combattimento e acrobazia della GO!

L'esercito nemico sta ammassando un'enorme quantità di testate nucleari, nascondendole in una base segreta nel profondo della jungla. Il conto alla rovescia che darà il via al lancio è già iniziato, e solo il giocatore può fermarlo: paracadutandosi nella boscaglia, si dà inizio all'avventura.

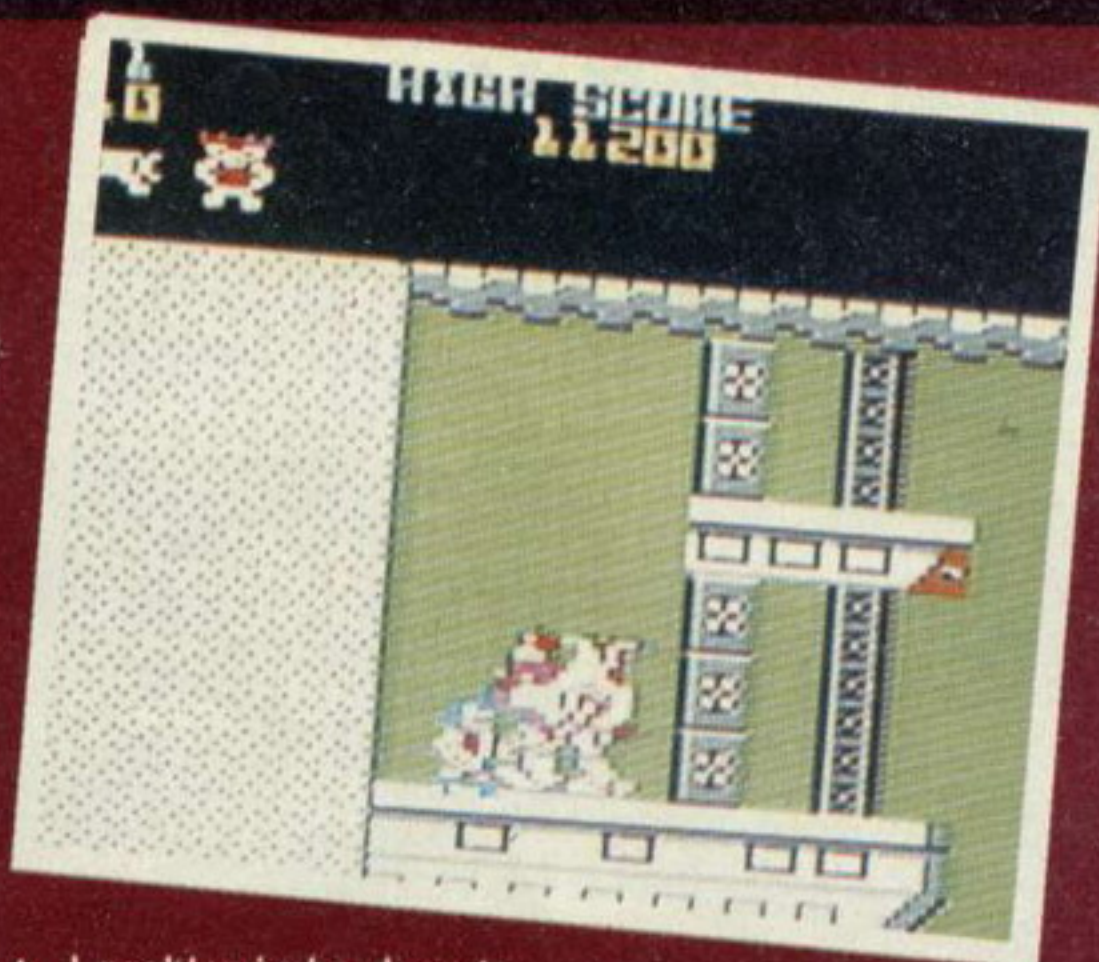
Ogni livello ha uno scrolling pluridirezionale con una linea di status nella parte superiore dello schermo in cui è visualizzato il record attuale, il punteggio della partita in corso, le vite ed il tempo a disposizione e l'arma correntemente utilizzata. Il giocatore comincia con quattro vite, che si perdono nel contatto con un nemico, con un proiettile o con gli strani veicoli ed i mostri che scorazzano attraverso il paesaggio. C'è un limite di tempo di 200 secondi per ogni livelli: qualora non si riuscisse prima dello scadere del tempo, si perderà una vita.

Il giocatore è armato di fucile ed è dotato di un braccio bionico estendibile: spostando la leva del joystick diagonalmente verso l'alto e premendo il tasto di fuoco si fa scattare il meccanismo del braccio, permettendo così al perlico di cui il braccio è dotato per arrampicarvisi o lanciarsi su un altro ramo dondolando nell'appropriata direzione. Le armi ed altri oggetti utili (come un apparecchio che aumenta la velocità di estensione del braccio) vengono raccolte sparando ai para-

Ho dovuto guardarlo ben due volte e, incredibilmente, questa favolosa conversione è davvero della GO!, quindi provatela e dimenticate pure le schifezze pubblicate in passato,perché questa compagnia così impopolare è finalmente rifiorita. Gli sprite ed i fondali sono davvero ottimi, ma la caratteristica che più colpisce in tutto il gioco è la serie di incredibili colonne sonore che l'accompagnano. Il commento più accurato che io possa fare è che si tratta dei pezzi musicali più fantasiosi e meglio realizzati da quando Rob Hubbard ha lasciato queste coste (Rob adesso lavora per la Electronic Arts negli Stati Uniti, n.d.t.). Potrete farvi rintronare le orecchie al suono di ritmi Latino-Americani e melodie alla E.L.O. Sul menu musicale troverete anche una colonna sonora simile a quella di una serie di telefilm polizieschi degli anni '70, un sound da 'metallari' e una dignitosa musica da film di guerra. Sorprendentemente, alla qualità delle musiche fa concorrenza quella del gioco vero e proprio, e la combinazione di dondolamenti e di shoot'em up è realizzata in un ottimo stile. Tutto ciò è terribilmente divertente e ve lo raccomando senza riserve.

▼ Avrete di che sparare in *Bionic Commandos*

Era da tempo che aspettavo un buon prodotto dalla GO!, e questo fa molto di più che consolarmi per la lunga attesa. La cosa che più colpisce è la stupenda musica: ogni pezzo, dalla colonna sonora 'metallica' iniziale alla stranezza psichedelica 'anni settanta' del quinto livello, è incredibilmente ben realizzato! Dal punto di vista della grafica il gioco è OK: i fondali sono ricchi di particolari, variati e riccamente colorati, anche se talvolta le cose diventano un po' confuse a causa del confondersi del vostro personaggio coi colori del paesaggio; lo sprite principale è molto compatto ed il suo braccio estensibile è stato realizzato con molta cura. Lo schema di gioco è semplice e non troppo difficile: una volta che vi siete resi conto della direzione da prendere e di quando muovervi, il tutto fila abbastanza liscio. Tuttavia, fino a quel momento c'è molto da sparare e da dondolare: se siete alla ricerca di una buona conversione che riesca a catturare lo spirito del gioco originale e riesce ad essere entusiasmante di per sé, Bionic Commandos è quello che fa per voi.

I programmatori di Bubble Bobble hanno mostrato ancora una volta la loro bravura con la splendida conversione di questo gioco poco conosciuto. Non è che sia particolarmente impressionante — gli sprite sono leggermente indistinti ed alcuni fondali, sebbene piacevolmente colorati, sono confusi — ma si lascia giocare stupendamente bene. Il braccio estensibile è una splendida idea, e quelli della Software Creations hanno saputo ricreare il giusto grado di spinta inerziale nel dondolamento, cosicché potete facilmente fare in modo che il Commando afferri un sostegno, si lanci attraverso il vuoto e vada ad atterrare sano e salvo sull'altro lato prima di precipitare verso la morte. Oltre a scalare parti del paesaggio, il Commando annienta soldati ed elude la sorveglianza di giganteschi robot, api assassine e mastini elettronici mentre si fa strada attraverso sei impegnativi e frenetici livelli di gioco. Ad accompagnare il gioco ci sono sei incredibili colonne sonore — ognuna più diversa ed originale della precedente. Se state cercando un gioco veloce ed avvincente, afferrate al volo Bionic Commandos.

▲ **I problemi che dovrete affrontare saranno grossi davvero...**

cadute che calano dall'alto man mano che si procede lungo il livello: essi possono essere raccolti passandovi sopra o servendosi del braccio estensibile.
I livelli vengono caricati due alla volta, cosicché superando il secondo si caricheranno il terzo ed il quarto. Ognuna delle fasi di gioco ha un suo titolo, uno stile individuale del paesaggio ed una sua colonna sonora, ed è dotata dei suoi particolari problemi da risolvere.
Il primo livello comprende un terreno boscoso dove si nascondono numerose guardie armate: altri pericoli sono costituiti dagli uccelli, piante carnivore ed api assassine; nel secondo si dovrà dare la scalata ad una enorme fortezza a guardia della quale ci sono potenti cannoni, mitragliatrici e soldati che lanciano granate. Nel terzo livello delle creature divorano un sistema di tubature, rendendolo pericolosamente instabile; la Torre di Controllo forma il quarto livello, con enormi barriere metalliche da forzare ed una serie di elicotteri bombardieri e di robot saltellanti da evitare. L'ultimo livello consiste nel fermare il missile prima che venga lanciato, facendosi strada in mezzo a nugoli di guardie armate.

▼ **In questa jungla non c'è posto per i deboli di cuore**

PRESENTAZIONE 79%
Un multiload comodo e adeguato, un'ottima tabella dei punteggi ed uno schermo di gioco nitidamente realizzato.

GRAFICA 80%
Fondali compatti e variegati con un fluido scrolling in otto direzioni, sprite elegantemente animati, ma in generale una sensibile mancanza di nitidezza.

SONORO 97%
Cinque splendide colonne sonore psichedeliche durante il gioco, una colonna sonora iniziale splendidamente funky ma nessun effetto sonoro.

APPETIBILITA' 92%
La combinazione di effetti visivi ed auditivi sostengono la facilità con cui si procede all'inizio ed accompagnano adeguatamente il piacere dell'esplorazione.

LONGEVITA' 85%
Soltanto cinque livelli, ma superarli è un compito impegnativo e divertente.

GLOBALE 90%
La migliore conversione mai realizzata dalla GO!, e in definitiva un'altra favolosa conversione della Software Creations.

S.E.U.C.K.

S.E.U.C.K : LA SINDROME BINARIA

MOTORWAY RUNNER

by Italian Software - Bologna

Il disco di Motorway Runner giunto in Redazione conteneva un interessante demo di quella che dovrebbe essere l'opera prima della sequenza dei titoli e poco altro su cui è impossibile dare un giudizio completo. Una volta dato il RUN, nella (troppo) lunga sequenza dei 'credits' abbiamo visto alcuni sprites in movimento fluido, pochi effetti di dissolvenza ed un paio di schermate disegnate abbastanza bene: quella che semra essere una versione italiana di Test Drive. Però si ferma ad una selezione fra due auto (le 'solite' Testarossa e Countach).

La musica che fa da sottofondo a tutto il demo non è molto adatta al tema del gioco, ma va considerata comunque un ottimo lavoro.

Qui in Redazione attendiamo con impazienza la versione completa del gioco, che non viene nemmeno descritto nella lettera di accompagnamento: sbrigatevi, voi della Italian Software!

Globale (Suscettibile di ampie modifiche): 76%

▲ Lo screen iniziale di *MOTORWAY RUNNER*

BRIDGES'N'ROADS

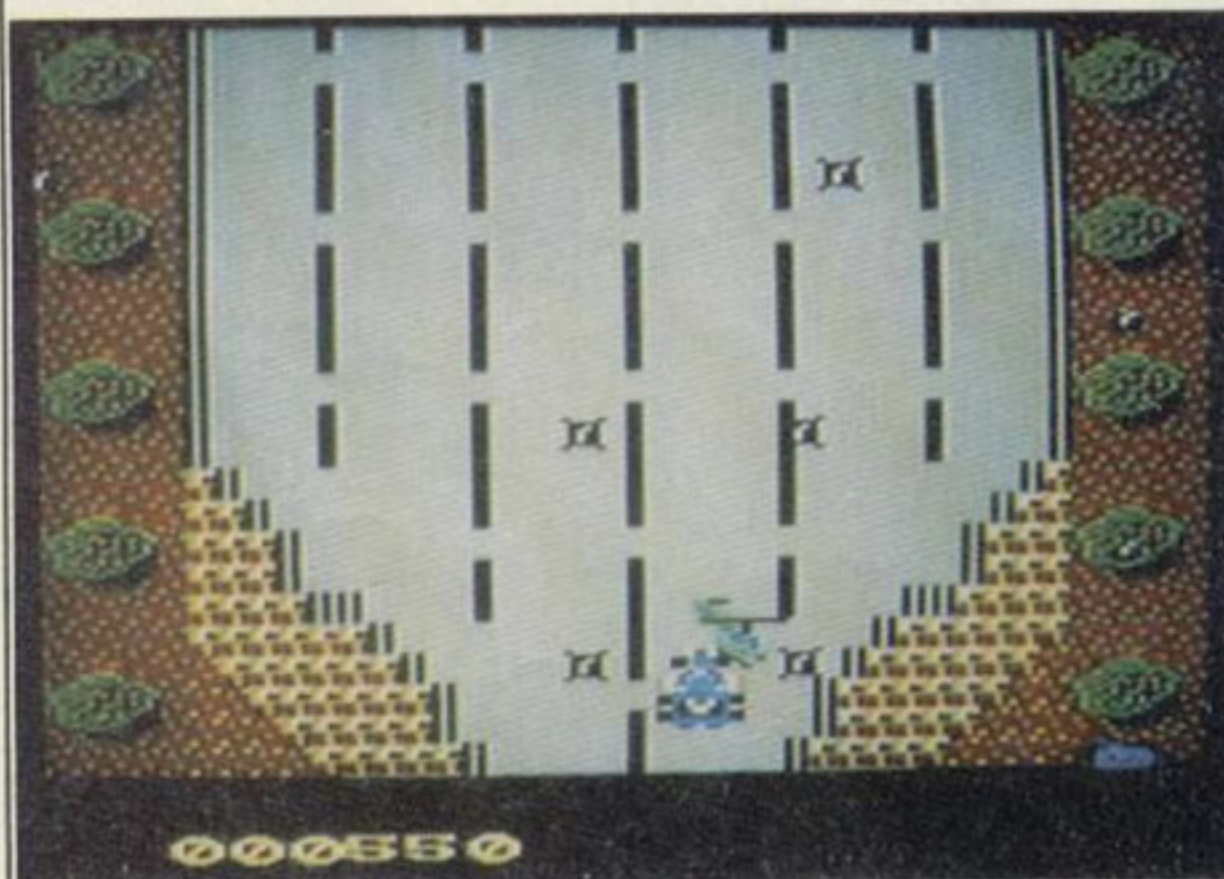
by Guido Marchente - Jesolo Lido (VE)

Bridges'n'Roads è l'unico gioco di guida creato con il SEUCK che sia arrivato negli uffici di Zzap!: riprendendo un pò il tema del vecchio ma bellissimo Spy Hunter, questo gioco ci mette alla guida di un'automobile equipaggiata con una serie impressionante di armi, che dovrà usare per aprirsi la strada attraverso orde di mezzi nemici.

Per quanto originale, il programma ha molti punti deboli dovuti soprattutto al cattivo bilanciamento di forze fra i 'cattivi' ed il nostro eroe: spesso e volentieri l'auto è infatti attaccata da velocissimi elicotteri e bombardieri che è quasi impossibile colpire, figuriamoci poi distruggerli mentre un paio di carri armati ci sbarrano la strada...

A nostro avviso, una piccola revisione della parte relativa agli schemi di attacco nemici potrebbe fare di Bridges'n'Roads uno dei migliori giochi prodotti con il SEUCK.

Globale: 49%

▼ Strade di fuoco in *BRIDGES'N'ROADS*

ZOMBIE'S DAY

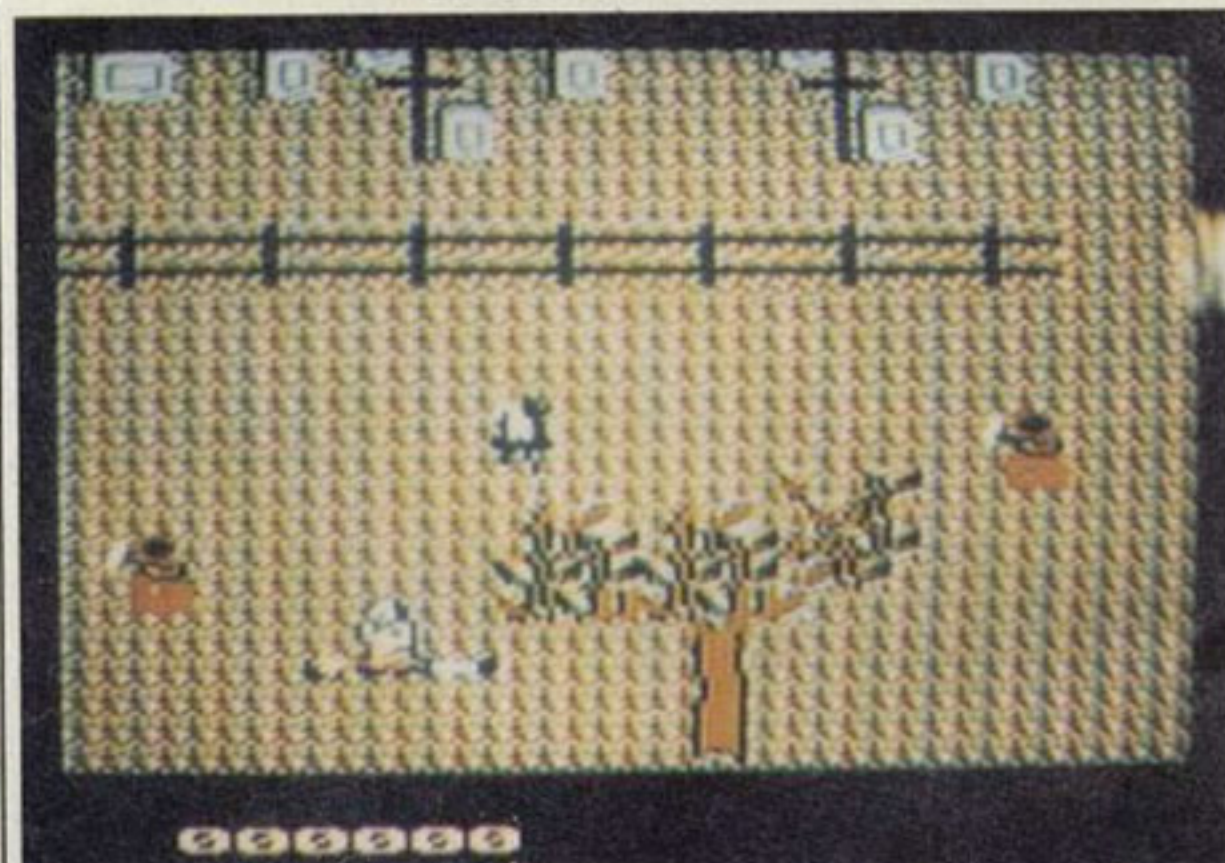
by Ermete Urbani - Pescara

The Zombie's Day merita il premio per le migliori animazioni fra tutti i giochi pervenutici in questi ultimi due mesi: tentacoli e zombie che spuntano dal terreno e, soprattutto, un ghoul (mostro mangiatore di cadaveri) sono resi molto bene così come alcuni degli elementi dello sfondo.

Questa versione a scorrimento verticale di Ghosts'n'Goblins, però, ha delle grosse falle sul piano della giocabilità, che viene penalizzata da una difficoltà eccessiva nel gioco.

Il personaggio principale parte infatti con un numero di vite inferiore alla norma, ed ha la spiacevole tendenza a perderle tutte entro le prime due schermate di mappa, trafitto da lance che appaiono all'improvviso o travolto da pipistrelli 'turbo' praticamente impossibili da contrastare.

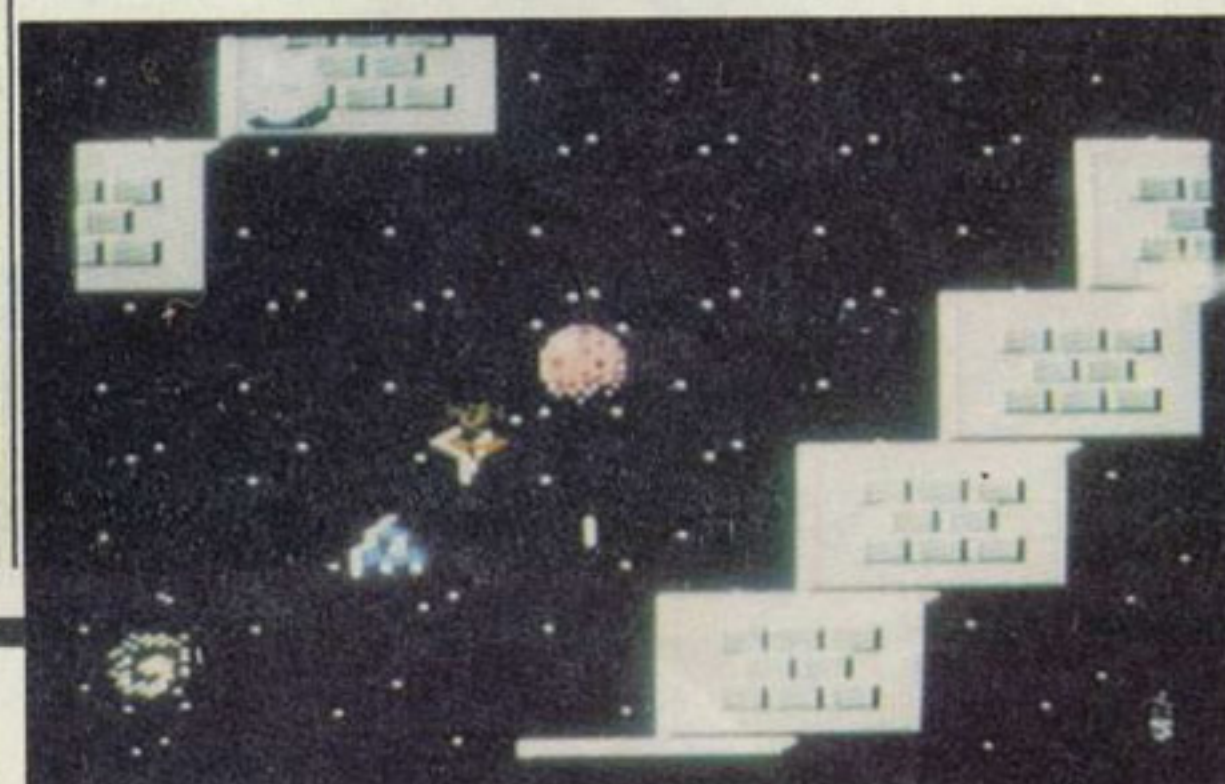
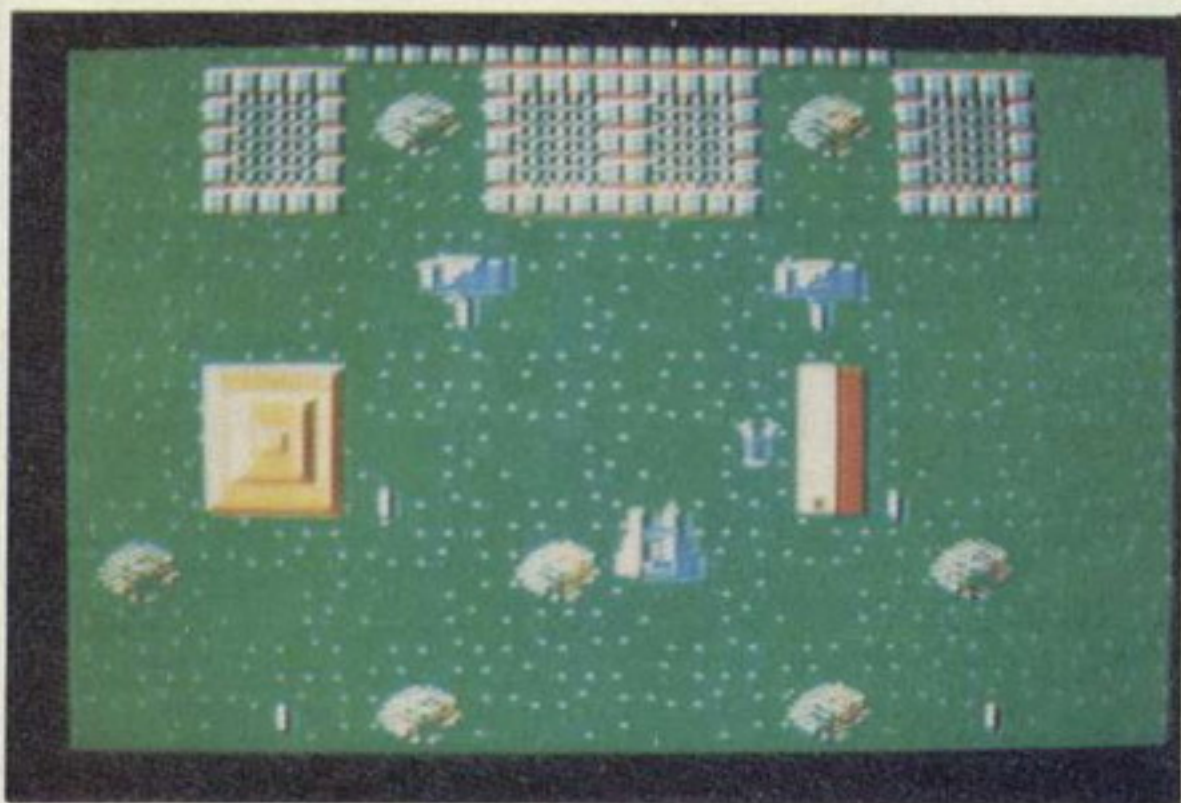
Globale: 66%

▼ Mostruosità varie in THE ZOMBIE'S DAY

PSYCHOFANTASY

by Diego Marchente - Jesolo Lido (VE)

Il migliore fra i giochi pervenuti in Redazione da parte della Electric Visions, Psychofantasy, ha una grafica molto colorata e delle esplosioni molto particolari che aiutano ad ingoiare l'amaro boccone di un altro semplice, piano, shoot'em up verticale che non è capace di sfruttare le grandi potenzialità del SEUCK.

Globale: 72%

▼ L'universo bizzarro di *PSYCHOFANTASY*

▲ *DANGER ZONE*: alla ricerca di scienziati da salvare...

DANGER ZONE
by Caprini Adamo - Mosciano S.A. (TE)

In questa opera prima di Adamo, il giocatore pilota un'astronave fra gli azzurri cieli di un pianeta non meglio identificato e quelli molto meno azzurri del nerissimo spazio esterno.
Quel che rende Danger Zone diverso dagli altri programmi giunti in Redazione, però, non è la trama ma l'interessante ruolo svolto dagli scienziati prigionieri sul pianeta: questi omini attendono pazienti l'arrivo della nostra astronave con la speranza di essere recuperati o corrono senza una meta precisa in preda al panico, rappresentando in entrambi i casi dei succulenti bonus per il giocatore abbastanza abile da riuscire a raccoglierli.
Questa particolarità, unita alla grafica chiara e ben animata che caratterizza il gioco, fanno di Danger Zone uno dei migliori giochi del mese, superato solo da A.S.T.R.O. di Christian Bonassi.

Globale: 90%

DANGER CAR
by Diego Marchente (Electric Vision) - Jesolo Lido (VE)

Uno dei rari giochi di guerra pervenutici: Danger Car rappresenta un perfetto esempio per ogni possessore del SEUCK. Le avventure del carro armato protagonista del gioco possono infatti essere considerate il riassunto dei metodi SBAGLIATI di usare il potente kit della Outlaw.
Gli sprites grezzi e statici, il sonoro monotono, la trama scontata e l'azione ripetitiva fanno vincere a Danger Car il premio Zzap! per il peggior gioco del mese.

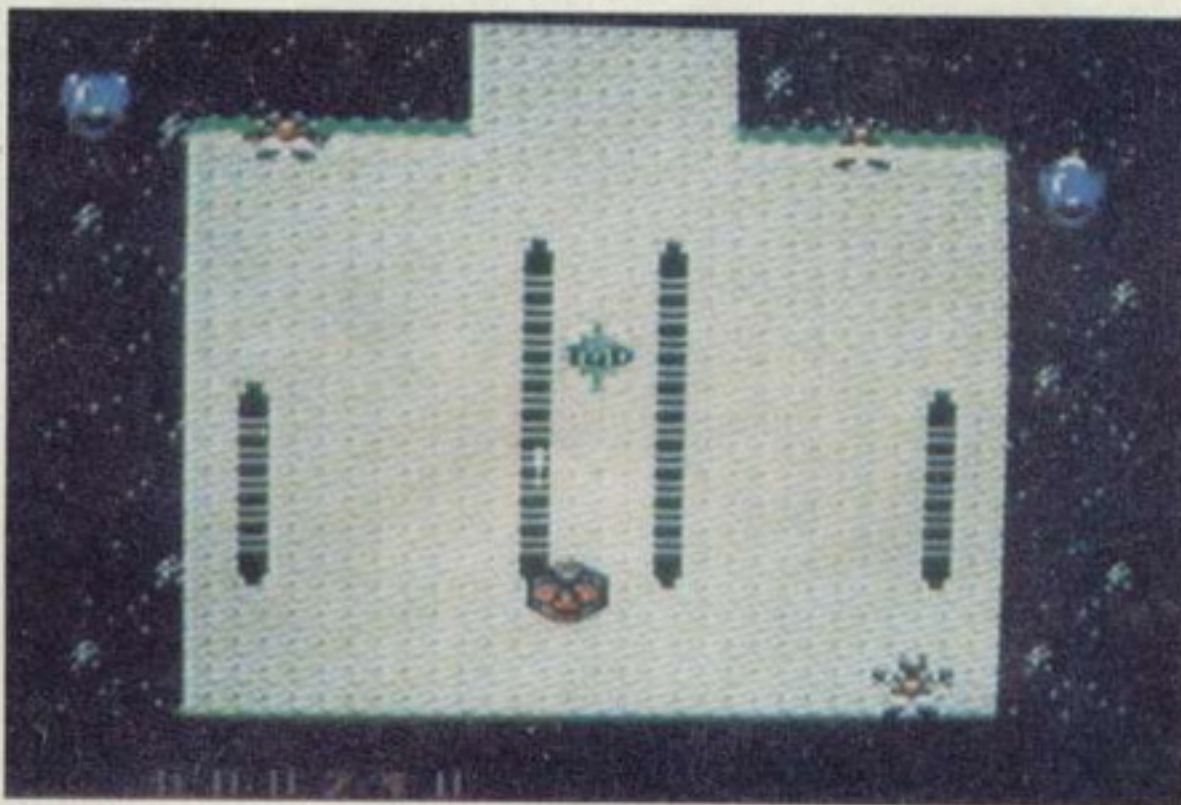
Globale: 8%

▼ Gli 'schermi impossibili' di *DANGER CAR*

A.S.T.R.O.
by Christian Bonassi

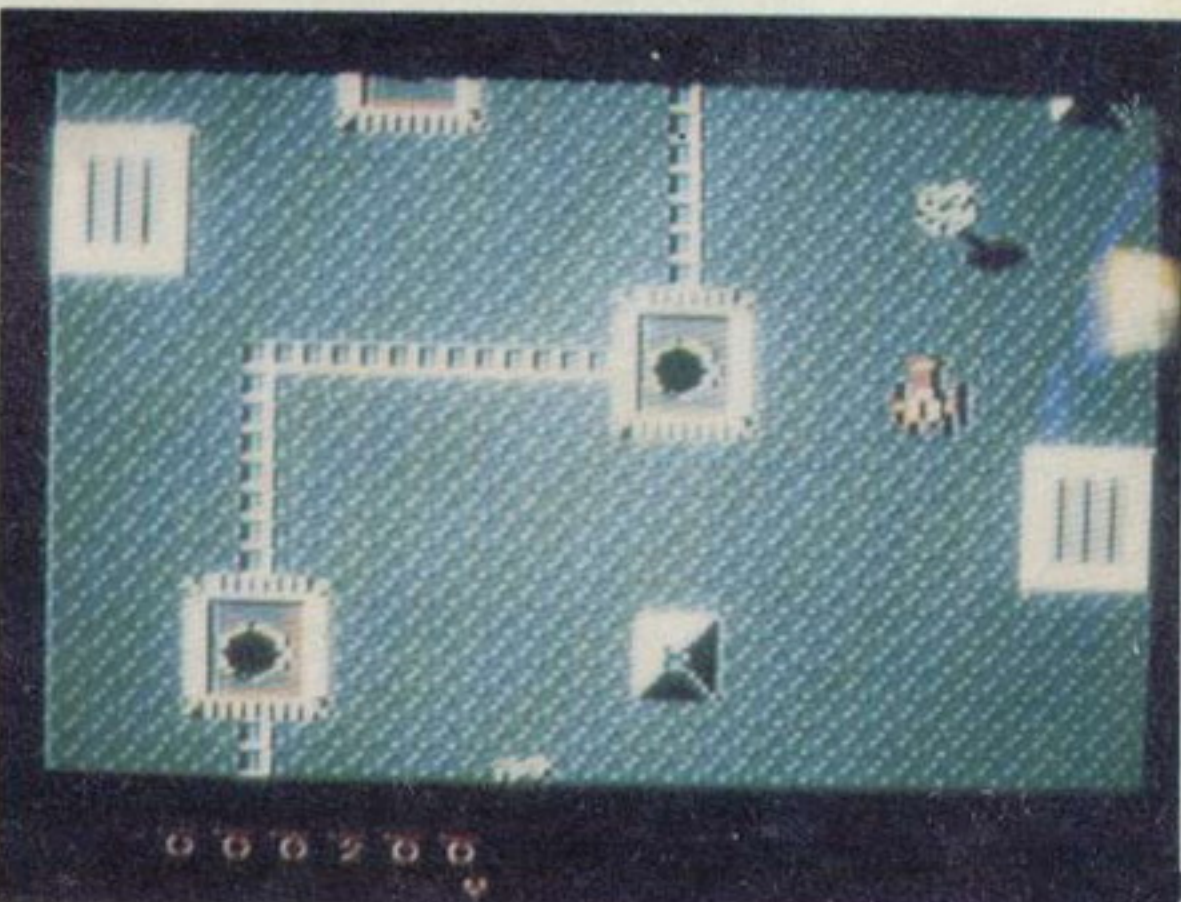
Meraviglioso. Questa è l'unica parola con cui possiamo definire A.S.T.R.O., il programma che si aggiudica la palma di miglior gioco del mese (in ambito SEUCK, s'intende!).
Una grafica nitidissima e degli effetti di animazione molto interessanti fanno risaltare subito la qualità di questo gioco fra gli shoot'em up spaziali programmati dai nostri lettori, mentre il sapiente utilizzo delle routines di collisione con lo sfondo e della combinazione fra sprite pone A.S.T.R.O. al livello di un budget game.
Se poi consideriamo che il gioco è stato realizzato con un editor dalla struttura molto rigida, dobbiamo proprio riconoscere la sua superba qualità: tutto, dalle esplosioni 'fumettose' (POM, ZOT) agli effetti dei motori delle due diverse astronavi 'buone' rivelano una progettazione molto attenta, come si può notare anche dallo schermo dei titoli, intelligentemente creato con caratteri ridefiniti.
Complimenti, Christian, e continua così.

Globale: 95%

▼ Esplosioni 'simpatiche', quelle di *ASTRO*

BOANERGES
by Diego Marchente

Avere il SEUCK non basta per diventare dei game designers, ve l'avevamo detto!
I ragazzi della Electric Vision (che questo mese ha spedito ben quattro diversi programmi) hanno realizzato con questo Boanerges l'ennesima versione del demo Slap'n'tickle incluso nel kit: per quanto alcune parti del gioco presentino un minimo (ma solo un minimo!) di novità, come gli improvvisi cambiamenti di velocità dello scrolling, il resto del gioco è stato visto, rivisto e stravisto milioni volte prima d'ora...

Globale: 48%

▲ Piattaforme e vuoto siderale in *BOANERGES*

THE GREAT GIANA SISTERS

GO!/Rainbow Arts, Cbm64/128 cass. £ 12.000, disco £ 15.000; Amiga disco £29.000; joystick e tastiera

• La divertente e colorita variante di Super Mario Bros prodotta dalla GO!

Una notte, dopo che le furono rimboccate le coperte e cadde subito in un sonno profondissimo, la piccola Giana di Milano (eventualmente questo è stato un errore linguistico da parte dei nostri amici inglesi: è probabile che il nome della ragazzina sia stato il più comune 'Gianna', diminutivo — come tutti sapete — di Giovanna. Tuttavia ci adegueremo, visto che il gioco la presenta con l'altro nome; n.d.t.) fece un misterioso sogno. Passando attraverso il turbinio di un profondo ed oscuro mondo onirico si ritrovò improvvisamente in uno strano mondo fatto di trappole, trabocchetti e creature malvagie.
Per fuggire da questo stranissimo mondo di illusioni, Giana deve passare attraverso i suoi 32 livelli alla ricerca di un enorme diamante magico. Questi settori sono distribuiti sia in superficie che nel sottosuolo e si muovono orizzontalmente da destra verso sinistra. Ognuno di essi deve essere completato in un tempo limite di 100 secondi, altrimenti si perde una delle vite. I secondi rimasti quando si raggiunge la fine di un livello vengono moltiplicati per dieci e si trasformano in punti bonus.
Una striscia di status nella parte alta dello schermo mostra il punteggio, i cristalli raccolti, le vite a disposizione, il livello attuale ed il tempo rimasto. I cristalli possono essere raccolti in tre modi: dando delle testate ai blocchi rocciosi di colore beige, passandoci sopra o colpendo dei normalissimi blocchi che possono nascondere al loro interno tre o più gioielli. Ogni 100 cristalli rac-

▲ **I 'cattivi' non mancano, in *Great Giana Sisters*...**

▼ **Ecco la simpatica Giana in versione Punk**

Dopo qualche singhiozzo iniziale — o dovrei dire qualche rutto mastodontico — sembra che adesso le cose comincino ad andar meglio per la GO! Great Giana Sisters è chiaramente un clone del superbo Super Mario Bros, e sebbene non sia al livello del classico Nintendo, rimane pur sempre incredibilmente avvincente e tremendamente giocabile. Ci sono un'infinità di bonus nascosti e stanze da scoprire attraverso 32 livelli densi di azione e, giusto per tenervi svegli, c'è anche un rigido limite di tempo! Great Giana Sisters non è semplicemente divertente da giocare — è anche bello! Degli sprite 'carini' e ben animati ed una serie di bizzarri fondali danno vita, insieme, ad una perfetta rappresentazione di uno strano mondo di sogno — alcune delle creature ed alcuni oggetti sono davvero strambi. Chiunque sia tanto fortunato da possedere Super Mario Bros non resterà molto affascinato da Great Giana Sisters, perché il primo è molto più elaborato, ma per coloro che ne sono sprovvisti, Great Giana Sisters offre un platform game perfidamente giocabile che può farvi fare le ore piccole.

▲ Per fortuna si può anche sparare, per sbarazzarsi di un antipatico gufo...

colti si guadagna una vita extra che si va ad aggiungere alle tre iniziali.

Il paesaggio è formato da piattaforme ed ostacoli. Giana salta o corre verso destra e verso sinistra per superare i vari pericoli, tra i quali buche senza fondo, pozze infuocate, punte acuminate o pozzanghere, che provocano tutti la perdita di una vita se toccati. Tuttavia, le apparenze spesso ingannano, dato che alcune buche conducono in stanze segrete pine zeppe di cristalli magici: un procedimento fatto di tentativi e di errori riuscirà a farvi distinguere le buche magiche da quelle fatali.

Gli esseri alieni, camuffati da creature tenere e carine come api giganti, aragoste, vermi striscianti e goccioloni rimbalzanti, si aggirano per il paesaggio pensando ai fatti loro. Il contatto con una qualsiasi di queste creature è fatale, ma possono essere facilmente distrutte schiacciandole (saltandovi sopra), sparandogli con delle bolle oniriche o annientandone una grossa quantità per mezzo di una super-bomba.

Le armi e le caratteristiche extra si ottengono dai blocchi di color beige in modo da farvi arrivare sani e salvi all'altro capo del paesaggio onirico in cui vi trovate: la prima di queste è una ruota elettrificata che trasforma la piccola e gentile Giana in una punk capace di distruggere i blocchi di pietra a capocciate. L'armamentario lo si conquista raccogliendo dei piccoli fulmini (che forniscono le bolle oniriche), fulmini doppi (bolle oniriche che una volta colpito il bersaglio rimbalzano e possono essere ricuperate) e delle fragole (bolle oniriche che inglobano le loro vittime).

Altre caratteristiche possono essere attivate per mezzo della barra spaziatrice e comprendono un orologio che mette a dormire per un breve periodo di tempo le creature, bombe magiche, una scorta d'acqua (che protegge dal fuoco) e un lecca lecca, che dona una vita extra.

Mi viene da piangere! Perché mai i programmatori di questo gioco non hanno avuto il buon gusto di copiare anche gli sprite del mitico Super Mario Bros? Tutto il programma mi puzza di 'vorrei ma non posso': i nemici solo in parte identici a quelli del coin-op, il sonoro solo in parte simile, i fondali soltanto in alcuni punti uguali... Chi ha scritto questo gioco andrebbe denunciato per almeno due ragioni: per aver plagiato (e neanche tanto bene, a dir la verità) un concetto originale derubando letteralmente i programmatori, e per non aver offerto il proprio lavoro ad una casa di software sufficientemente seria da acquistare i diritti del gioco arcade e, con qualche piccola modifica ed aggiunta, realizzare quello che avrebbe potuto essere il più grande successo dell'88. Lasciate perdere. Non compratelo! Finanziare delle industrie che si abbassano a pubblicare dei prodotti simili significa incrementare la pirateria vera, quella che realmente distrugge l'industria del software.

Ho l'impressione che il mio collega se la sia presa un po' troppo a cuore, questa faccenda. Personalmente confesso di non aver mai visto (tranne che in una foto) il mitico SMB (sento già le grida di ammonimento di qualche lettore), mentre ho avuto modo di giocare diverse volte Great Giana Sisters. Che si tratti di un clone dovrebbe essere evidente, e non c'è nemmeno bisogno di trovare aspetti grafici o sonori comuni ad entrambi i giochi: basta confrontare i titoli. Ma per tutti coloro che, come me, non hanno mai giocato a SMB, questo rappresenta una valida alternativa, e vi farà trascorrere ore ed ore di vero divertimento (è piaciuto persino a mia moglie e mio fratello, che per i video giochi non impazziscono di certo!) ed una sana distrazione dal solito tran tran di annientamento e di distruzione degli shoot'em up. E poi, siamo o non siamo in un periodo di crisi dei 'platform game'? E allora godiamocelo, questo Great Giana Sisters, e lasciamo perdere per un attimo di discorsi sulla pirateria (sento già il ringhio degli altri redattori...).

Ancora memore dell'immenso successo riscosso da Super Mario Bros, sono sorpreso nel constatare che nessuno abbia tentato di imitare la sua struttura di gioco fino ad ora. Sebbene non sia una copia esatta del già menzionato gioco 'spaccamuri', Great Giana Sisters riesce a ricreare l'atmosfera del gioco su piattaforme che ha da sempre appassionato un numero infinito di giocatori, per cui il fascino del gioco è piuttosto istantaneo. Ciò che questo gioco ha preso in prestito dal suo fratello da sala giochi sono i blocchi bonus a sorpresa e le sue stanze di tesori, ed è sempre una gran soddisfazione incappare in un blocco pieno zeppo di cristalli. Gli sprite da cartone animato ed gli scenari 'fungosi' sono intonati allo spirito del gioco così come lo è la colonna sonora. I difetti minori che saltano agli occhi facendo dei paragoni con SMB, come il controllo dei salti non proprio eccellente ed il fatto che il contatore dei cristalli si azzeri dopo la perdita di una vita, potrebbero suscitare le ire degli affezionati del classico da sala giochi, ma gli appassionati di platform game meno esperti dovrebbero godersi pienamente quello che è un gioco estremamente piacevole.

PRESENTAZIONE 95%
Opzione per due giocatori, una moltitudine di schermi bonus e di nuove abilità a sorpresa, con una tabella dei punteggi salvabile su disco.

GRAFICA 91%
Un'ampia varietà di piacevoli personaggi con fondali luminosi e colorati creano una stupenda atmosfera da cartone animato.

SONORO 77%
Un motivetto carino e degli appropriati effetti sonori si fanno allegramente strada lungo il gioco accompagnandolo degnamente.

APPETIBILITA' 95%
Il semplice, piacevole schema di gioco si rivela immediatamente entusiasmante; la splendida impressione visiva e di atmosfera è la classica ciliegina sulla torta.

LONGEVITA' 95%
I 32 livelli sono soltanto l'inizio: molte altre stanze segrete a misteriose abilità aspettano solo di essere scoperte...

GLOBALE 96%
Un arcade adventure favoloso, irresistibile e costantemente denso di soddisfazioni.

LAZER TAG

GO!, Cbm64, cass £12.000, disco £15.000; Spectrum/Amstrad cass. £18.000 - Vers. recensita: Cbm64

Pubblicizzato come 'il primo shoot'em up non violento', questo programma trae le sue origini dalla famosa pistola 'laser' distribuita in Italia dalla Mattel.
Come nella versione giocattolo, il giocatore impersona un cadetto dell'Accademia di Lazer Tag, alle prese con i difficili esercizi del programma di studio.
Questi 'compiti in classe' si possono suddividere in due diverse categorie: la prima raggruppa una serie di corse contro il tempo (e contro i laser degli altri cadetti...) in cui lo scopo è principalmente quello di raggiungere il limite superiore della variegata arena che funge da palestra, mentre il secondo gruppo è rappresentato dagli esercizi di tiro al bersaglio.
In questa seconda fase di gioco il cadetto si muove automaticamente attraverso l'arena, lasciando al giocatore il compito di inquadrare nel mirino della sua Starlight il maggior numero possibile di avversari.
Il cadetto ha, come nel gioco reale, sei possibilità di essere colpito dai raggi dei suoi compagni e dai numerosi veicoli che infestano l'arena, esaurite le quali viene definitivamente espulso dall'Accademia. Ad ogni serie di due missioni portate a termine, il giocatore viene promosso di grado fino a diventare lui stesso uno degli istruttori, ma con la promozione arrivano anche nuovi mezzi nemici sempre meglio armati e persino la mira degli avversari si fa più precisa.
La non-violenza di Lazer Tag ha creato notevoli problemi ai programmatori della GO!, ma nel prodotto finale sembra che questi inconvenienti siano stati superati piuttosto bene ed ora il giocatore colpito si limita a perdere il controllo dei propri movimenti per qualche secondo.
Nel complesso, Lazer Tag è un gioco molto veloce adatto a chiunque ami un'azione frenetica: l'unico appunto che si può muovere a questo gioco sta nella poca varietà dell'azione, che si rivela comunque perfettamente adatta all'atmosfera del gioco.

Nel trasferire questo gioco di sparatorie sul computer a otto bit, la Probe Software ha sfortunatamente fallito il suo tentativo di catturare quell'atmosfera particolare creata dall'omonimo giocattolo. Quello che ci ha dato è invece uno sciocco e confusionario shoot'em up con appena sei livelli senza varianti. In effetti, gli unici elementi originali del gioco, gli specchi ed il dover fare due giri dell'arena, non riescono assolutamente a risollevare le sorti del gioco. Una delle particolarità più seccanti mostratisi durante la prova è stato il modo squallido in cui perdevo una vita dopo l'altra mentre il computer mi faceva vagare confusamente negandomi la possibilità di prendere decentemente la mira. Anche la grafica ed il sonoro ispirano poco ed il mio unico conforto è sapere che la GO! sta già scrivendo qualcosa di migliore.

Ancora una volta la Probe ha dimostrato la sua incapacità di produrre un buon tie-in da un giocattolo. Pensavo che una pistola laser fosse un soggetto meraviglioso per un videogame. Ovviamente i programmatori non erano della stessa idea, visto che il risultato consiste nel correre attraverso sei brevi livelli di azione assolutamente piatta. La grafica ed il sonoro sono blandi, con squallidi fondali, brutti sprite ed effetti poco interessanti, e non c'è niente nel gioco che possa tenere desto l'interesse per più di due partite. Tanto per peggiorare le cose, è facile raggiungere la fine del gioco — tanto che se (per qualche oscura ragione) il gioco vi dovesse piacere la sua natura semplicistica permetterà ben presto alla noia di assalirvi.

Questa è una versione davvero poco convincente del giocattolo. Tanto per cominciare, ha solo sei livelli brevi, molto scemi e molto uguali fra loro; se il gioco fosse un po' più emozionante non sarebbe neanche un terribile svantaggio, ma l'azione (—sbadiglio—) comporta l'andare in giro, sparare ed annoiarsi. Sonoro e grafica sono altrettanto limitati, visto che la scena di gioco è sempre la stessa, gli sprite sono scarsamente animati ed il sonoro consiste in una serie di effetti già sentiti accompagnati da una noiosa musica. La presentazione è OK, ma l'opzione per due giocatori è stupida, dal momento che il secondo inizia a giocare solo quando il primo ha finito. Provate pure gli altri prodotti della GO! di questo mese: con questo non ne vale la pena.

▼ L'arena a scorrimento multidirezionale nell'inconsueto gioco dedicato al giocattolo

PRESENTAZIONE 70%
Opzione per uno/due giocatori ed una scelta fra musica ed effetti sonori; la rappresentazione dello schermo di gioco è blanda.

GRAFICA 60%
Sprite di media grandi ma qualità accompagnati da fondali inconsueti che ricreano abbastanza fedelmente l'arena rappresentata nei film pubblicitari del Lazer Tag vero e proprio.

SONORO 60%
Possibilità di scelta fra effetti sonori ed un movimentato motivetto di Jason Brook che si adatta al ritmo frenetico del gioco.

APPETIBILITA' 50%
Uno shoot'em up non violento è un genere decisamente inconsueto che non può piacere a tutti ma merita comunque attenzione.

LONGEVITA' 40%
Lazer Tag si rivela un po' monotono a lungo andare, ma la tentazione di raggiungere il grado di istruttore è tanta...

GLOBALE 56%
Un prodotto molto particolare che merita una attenta considerazione prima dell'acquisto.

PINK PANTHER

Gremlin Graphics; Atari ST & Amiga disco £ 29.000; joystick

La Pantera Rosa di questo gioco della Gremlin è la stessa che abbiamo sempre osservato divertiti nei famosi cartoni animati prodotti da Freleng e De Patie: il simpatico personaggio perseguitato da guai di ogni tipo.
Tuttavia, per dare un tema al gioco stesso, i programmatori hanno pensato bene di volgere la situazione in modo che Pink Panther si muova in un'ambientazione da platform game: difatti il suo ruolo, in questo videogame, è quello di 'aspirante ladro'.
Il tutto ha inizio quando Pink Panther si ritrova ancora una volta distrutto dallo stress a causa dei continui bagordi e della sua vita dissoluta, e decide così di mettere la testa a posto e cercarsi un lavoro.
Ma non crediate che un simile sfaticato possa convertirsi così velocemente: la sua aspirazione è quella di trovare un posto da cameriere solo per poter derubare il proprio principale quando questi è addormentato! Ha anche fatto bene i suoi conti: per sistemarsi basterebbero cinque furti, e poi via alle Bahamas a godersi il sole e liberarsi definitivamente dallo stress!
All'inizio del gioco Pink Panther si trova davanti ad una doppia possibilità: entrare direttamente all'Ufficio di Collocamento e chiedere il lavoro da maggiordomo oppure passare prima per l'Emporio ed acquistare un cappello a cilindro per acquistare un aspetto più rispettabile e sperare così di essere assunto presso un ricco possidente. Quest'ultima possibilità diventa sempre più accessibile man mano che ripulite le ville dei vostri 'padroni'.
Una volta eseguita la scelta del lavoro o acquistata la tuba per aspirare ad un posto più 'remunerativo', Pink Panther potrà scegliere fra una serie di ville numerate da zero a 4, ammesso che abbia i requisiti per accedere alle ultime quattro (infatti la numero zero è direttamente accessibile), e cioè nell'ordine un cappello a cilindro, un orologio d'oro, delle referenze (false, naturalmente) ed un'auto.
Il vostro primo posto di lavoro sarà naturalmente nella prima magione, ed avrà così inizio quella che avrebbe dovuto essere una rapida ed indolore razzia, e che invece si rivela un incubo: infatti il vostro principale soffre di sonnambulismo, e si aggira per la casa rischiando di venirvi addosso e — svegliandosi — smascherarvi!
A questo punto il gioco diventa molto più frenetico che non all'inizio, e nei panni del povero Pink Panther dovrete cercare di arraffare quanti più oggetti possibile tenendo nel contempo a bada il vostro principale: fin qui un semplice platform game con raccolta di oggetti, ma i programmatori hanno saputo inserire una serie di sorprese davvero divertenti — dimostrando di aver studiato bene i cartoni animati della Pantera Rosa prima di creare il gioco.
Pink Panther ha infatti a disposizione una serie di 'armi segrete' per distrarre il sonnambulo oppure sfuggire alla cattura da parte dell'infaticabile ispettore Clouseau che — nella speranza di poter finalmente cogliere la sua preda con le mani nel sacco — si aggira nei dintorni dell'abitazione: questi 'trucchi' sono costituiti dai famigerati oggetti gonfiabili (fra i quali finte 'pantere' e i terribili 'buchi' nei quali è possibile far precipitare anche lo stesso Clouseau), catapulte ed assi con le quali deviare la 'traiettoria' del sonnambulo, ed altre ancora che potrete scoprire da soli.
Durante il gioco, nella parte bassa dello schermo, viene mostrato lo status generale attraverso una serie di icone e di numeri: potrete così sapere se siete svegli abbastanza (cercate di rimanerlo, se volete finire il gioco!), quale oggetto avete a disposizione, quanta refurtiva avete raccolto, il vostro punteggio ed infine le vite (tentativi) a disposizione.
Il foglietto che accompagna la (graziosa) confezione contiene un piccolo ma esauriente foglietto (rosa, naturalmente) di istruzioni dove vengono elencati i vari controlli attivabili col joystick e tutto ciò che dovete sapere su questo ottimo gioco.
Fra la versione Amiga e quella Atari ST non ci sono notevoli differenze, anche perché la musica di sottofondo non è niente di eccezionale: probabilmente la Gremlin ha rinunciato ad acquistare i diritti dell'ottima colonna sonora originale di Henry Mancini, ripiegando su un motivetto che a lungo andare diventa anche noioso.

▼ Il meritato (?) riposo...

▼ La Pantera Rosa in piena azione

PRESENTAZIONE 70%
La confezione si addice alla categoria di giochi (ed al prezzo), e lo schermo iniziale sa tanto di 'cartone animato'. I tipo di 'menu grafico' iniziale può rivelarsi all'inizio abbastanza macchinoso, ma basta avere davanti l'indispensabile (e completo) foglietto di istruzioni per districarsi velocemente fra le opzioni.

GRAFICA 89%
Immancabilmente una grafica fedelissima e molto colorata, che sfrutta benissimo le capacità messe a disposizione dalle due macchine a 16 bit. L'animazione è fluida, e i personaggi non hanno niente da invidiare a quelli visti nei cartoni animati originali.

SONORO 45%
Peccato per la colonna sonora: avrebbero potuto spendere qualcos'altro e trasformare Pink Panther in un completo successo, invece dobbiamo accontentarci di una misera imitazione del motivo originale, oltretutto abbastanza ripetitivo.

APPETIBILITA' 90%
Chi nono conosce la Pantera Rosa? Basterebbe questo a farcelo comprare, ma c'è anche da aggiungere che la gustosa presentazione e la serie di scelte grafiche fanno entrare immediatamente nello spirito del gioco, e una volta iniziato non c'è proprio di che annoiarsi!

LONGEVITA' 87%
Per chi ama i platform game c'è tanta, tantissima azione, e l'aspirazione di una vacanza (anche se simulata) nei mari del Sud vi spingerà a derubare tutte le ville una dopo l'altra.

GLOBALE 77%
Un gioco che non può non piacere, visto il tema e vista la bravura dei programmatori della Magic Bytes. Le 29.000 lire saranno ben spese, e mi raccomando, quando sarete sotto le palme a godervi il sole, mandateci una cartolina!

HERCULES

Gremlin, Cbm64, cass. £ 12.000, disco £ 15.000; Spectrum/Amstrad/MSX: ANNUNCIATI. Vers. recensita: Cbm64

Chi di voi si interessa di mitologia — o, al limite, di cinema — si ricorderà sicuramente di Ercole, il figlio di Zeus, che fu costretto da Eristeo a compiere le famose dodici fatiche (sudando le sette camice, ma questa è un'altra storia): quest'affascinante eroe è ora tornato sui nostri schermi preferiti dopo la fugace comparsa in un orribile giochino di piattaforme pubblicato qualche anno fa da una banda di criminali che, fortunatamente, fallì subito.

In questa sua nuova incarnazione, il povero Ercole è stato costretto invece dai programmatori della Gremlin Graphics a sopportare un supplizio ben più terribile: rievocare le sue avventure incarnandosi, assieme ai suoi avversari, in sprite deformi e barcollanti, in una parodia di Barbarian.

Il gioco si svolge infatti sotto forma di una serie di duelli a colpi di clava contro scheletri e bestiacce varie nel tentativo di recuperare 'le dodici fatiche'.

Dietro questo concetto che ha del metafisico, si cela un significato pratico tanto prosaico quanto patetico: il grosso eroe — bisogna riconoscere che, per quanto disgustosi, gli sprite sono almeno di dimensioni notevoli — deve cercare di colpire delle piccole nuvolette che scorazzano allegramente per lo schermo.

Le numerose mosse possibili — tutte identificate da ridicoli nomignoli come 'Tormento di Zeus' o 'Regalo dei Titani' (in realtà un volgare calcio negli stinchi) — sono animate discretamente bene, per quando sia possibile animare bene delle montagne di spazzatura binaria e, acchiappata la dodicesima nuvoletta, si trova faccia a faccia con il potente Minotauro. L'incredibile incontro — incredibile soprattutto perché il grosso mostro dalla testa di toro fu in realtà ucciso da Teseo parecchio tempo prima — si risolve ovviamente in un ennesimo duello che, se vinto, pone finalmente a termine quest'ignobile farsa.

Hercules è un prodotto da evitare come la peste — specialmente al folle costo di 12.000 lire (ci potete comprare due giochi budget e qualche sacchetto di patatine, sapete?) — che si merita il titolo del primo 'Gioco Gabone del Mese' della nuova Redazione di Zzap!

Quando ho caricato Hercules (non l'avessi mai fatto!) avevo già letto le impressioni del mio collega sul gioco, ma mi rimaneva quel pizzico di speranza e di spirito da 'bastian contrario' che basta a far perdere qualche minuto sul caricamento di una probabile schifezza. L'impatto con la presentazione grafica è bastato a farmi pentire: non avevo mai visto degli sprite così 'esagerati' (è l'unica parola che mi viene) in un gioco dai tempi di Phantom Karate Devils. Superato lo shock iniziale mi apprestavo ad una sessione di combattimento contro gli scheletri (ma non erano in un'altra storia, questi ossuti personaggi? Ah, sì, Gli Argonauti!). Stavo per scaldare i miei poderosi (e disgustosi) muscoli digitali quando l'avversario ha cominciato a martellarmi di sciabolate, ed allora ho fatto per scagliarmi contro di lui: a dire il meno, tutti i movimenti si risolvevano in goffe pose da checca, ed ogni tentativo di pormi di fronte allo scheletro si è rivelato vano (mi ritrovavo sempre di spalle a buscarle di santa ragione). Ho provato ad insistere, ed una o due volte ho anche battuto il mio avversario (senza lasciarmi distrarre dall'interessantissimo coniglio che, come le vacche nei film di Mel Brooks, interrompeva la monotonia della scena attraversando il paesaggio), ma alla fine mi hanno portato via in preda ad un raptus antimitologico dove i 'porco Zeus!' e simili si sprecavano, accompagnandomi al più vicino Pronto Soccorso per una lussazione multipla del polso destro e del pollice sinistro

▼ L'impressionante schermo di caricamento di *Hercules*...

▼ Notate come si flettono i muscoli di Ercole mentre combatte coraggiosamente!

PRESENTAZIONE 20%
Caricamento lungo ed orribile, poche opzioni su schermo e delle istruzioni striminzite e farneticanti che vi angosceranno sin dal 'load'.

GRAFICA 35%
I fondali sono decenti, ma le schifezze che vi tremolando davanti...

SONORO 60%
Una musica ben realizzata che è forse l'unico punto a favore del gioco.

APPETIBILITA' 21%
Gli appassionati dei duelli trovano in Barbarian molta più azione ed il poster di Maria Wittaker.

LONGEVITA' 12%
Il nostro recensore più paziente non ha sopportato Hercules per più di tre minuti.

GLOBALE 31%
Adatto solo ai più fanatici appassionati del gioco 'picchiaduro', ma si richiede un stomaco abbastanza forte.

VIXEN

Martech; Cbm64, cass £n.p., disco £n.p
Spectrum/Amstrad: annunciati. - Vers. recensita: Cbm64

Il pianeta Granath, un tempo pacifico luogo di delizie, è stato invaso da una temibile razza di dinosauri mutanti, ed ogni continente sta tremando sotto il loro dominio.
Forse questo significa che ogni Granathiano dovrà per sempre sottostare a questi invasori sovradimensionati? Certamente no, anche perché i programmatori della Martech sono riusciti a scovare, nel profondo delle foreste che ricoprono la superficie di questo mondo situato in una dimensione parallela, l'eroina che saprà riportare la pace su Granath.
Alta, bella, bionda, atletica ed armata di una terribile frusta capace di frantumare addirittura dei pesanti massi, Vixen è una ragazza che, dopo essere stata abbandonata il giorno stesso dell'invasione, venne poi allevata da un gruppo di volpi.
Oltre ad avere tutte le carte in regola per un'impresa così importante, Vixen ha anche un'arma segreta nel suo arsenale: quando cala la notte, infatti, la bionda amazzone si tramuta in un'agilissima volpe e penetra nelle profondità del terreno alieno alla ricerca di nuove armi e segreti che la possano aiutare nella sua fantastica missione.
Il gioco si svolge sulla falsariga di Rygar — quello vero, non la terribile versione US Gold — con un percorso che si snoda da sinistra verso destra, saltando baratri e distruggendo quanti più mostri possibile con la propria arma a corto raggio, che in questo caso è una schioccante frusta.
Lungo il percorso si incontrano anche numerosi massi ed alcune grosse sfere metalliche: colpendoli con la frusta essi andranno in frantumi rivelando Bonus che possono essere 'semplici' gemme che incrementano il punteggio o — molto più importanti — delle teste di volpe. Questi ultimi strani Bonus-feticcio giocano un ruolo estremamente importante in una sezione che si presenta ogni tre livelli, nella quale la bellissima Vixen (lo sprite è stato digitalizzato da una serie di foto della nota modella inglese Corinne Russell) si trasforma in una volpe (anch'essa digitalizzata).
Nelle vesti — forse sarebbe meglio dire nel 'pelo' — di quest'animale, il giocatore deve correre attraverso un sistema di caverne sotterranee, raccogliendo Bonus molto importanti per poter sopravvivere nei livelli più alti — una mega-frusta, ad esempio — prima che scada il tempo accumulato in ragione di dieci secondi circa per ogni testa di volpe precedentemente recuperata.
Il gioco ha purtroppo una struttura estremamente ripetitiva, ma l'azione frenetica presente in ogni livello compensa completamente questa piccola pecca e dovrebbe fare felici tutti gli appassionati di Rygar e giochi simili rimasti delusi dalla patetica conversione ufficiale di quest'ultimo.

▼ Una splendida corsa a quattro zampe...

▼ Vixen fa schioccare coraggiosamente la sua micidiale frusta preparandosi allo scontro...

PRESENTAZIONE 67%
La confezione contiene un poster della magnifica Corinne, e delle istruzioni succinte ma sufficienti, mentre le opzioni su schermo sono più che adatte al genere di gioco.

GRAFICA 68%
Il meraviglioso sprite principale corre agilissimo su di un fondale discretamente disegnato, ma i 'cattivi monocromatici' rovinano tutto.

SONORO 75%
Belle musiche nei titoli e nel gioco, specialmente nei livelli della volpe.

APPETIBILITA' 76%
Un ottimo arcade che dovrebbe appassionare ogni fanatico del joystick...

LONGEVITA' 58%
... ma che potrà difficilmente interessare a lungo i giocatori più smaliziati.

GLOBALE 69%
Un gioco di azione pura che rivela presto i suoi limiti, pur rimanendo un ottimo acquisto.

SoftMail

Chiuso per ferie dal 25/7 al 22/8

SOFT MAIL

VENDITA PER CORRISPONDENZA DI PROGRAMMI ORIGINALI

® SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

Presentiamo in questa pagina un estratto del catalogo SoftMail che attualmente include più di 2000 articoli per tutti i tipi di computers. Ecco alcune informazioni utili per chi vuole usufruire del servizio SoftMail: è possibile effettuare ordini telefonici SOLO se è già stata effettuata una spedizione a proprio nome ed è stata regolarmente ritirata. Dal secondo in poi accettiamo anche ordini telefonici.

Se avete effettuato un ordine e vi interessa sapere se e quando vi è stato spedito, il nostro servizio on-line vi darà ogni informazione ESCLUSIVAMENTE di POMERIGGIO dalle 14:30 alle 16:30. Chi invece desidera ricevere informazioni sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista può chiamare fino alle 18:30.

Gli ordini di importo superiore alle Lit.50.000 (spese escluse) ricevuti entro il 31/9/88 usufruiscono dell'abbuono delle spese di spedizione; per ordini inferiori a tale importo il concorso spese è di Lit.5.000.

NOTA BENE: i programmi che alla ricezione dell'ordine non sono ancora in commercio verranno spediti non appena disponibili con un addebito per le spese di spedizione di Lit.3.500.

NOVITA' PER: Atari 2600, CEM16, Apple II e GS, Macintosh. Telefonaci!

ATARI 130/800 (CASSETTA)

American road race	5000
European soccer	18000
I.Q.	18000
Matta blatta	5000

ATARI 130/800 (DISCO)

Flight simulator II	99000

ACCESSORI

Copritastiera A500	25000
Final cartdrige III	110000
Joy. IconTroller	35000
Joy. Phasor One	29000
Joy. SpeedKing	29000
Joy. Tac 5	39000
MouseMat (tappetino)	22500
MouseHouse (coprim.)	20000
Portadischi 3" (30)	34000
Portadischi 5" (40)	37000

AMSTRAD CPC 464 (CASSETTA)

Beach buggy simulator	5000
Beyond ice palace	18000
Charlie Chaplin	18000
Cybernoid	18000
Impossible mission II	18000
Karnov	18000
N. Mansell Grand Prix	22000
Six pack III	18000
Vixen	22000

AMSTRAD CPC 464 (DISCO)

Platoon	29000
We are the champions	35000

AMIGA

Aaargh!	39000
Armageddon man	49000
Bad cat	29000
Barbarian (PALACE)	39000
Better dead ... alien	telef
Black lamp	39000
Bubble bobble	29000
Capone	59000
Ebonstar	45000
Enlightenment	39000
Fire and forget	telef
King of Chicago	49000
Mission elevator	29000
Obliterator	45000
P.Beardsley soccer	telef
Pac Land	telef
Ports of Call	69000
Return to Atlantis	telef
Roadwars	35000
Rockford	39000
Sentinel	39000
Starfleet	59000
Strike force harrier	49000
Three Stooges	59000
Xenon	35000

ATARI ST

Bermuda project	telef
Buggy boy	29000
Carrier command	49000
Dungeon master	49000
Gauntlet II	29000
Impossible mission II	29000
Legend of the sword	49000
Obliterator	45000
Pandora	39000
Platoon	39000
Return to Genesis	39000
Vixen	39000

COMMODORE 64/128 (CASSETTA)

Alien sindrome	telef
American road race	5000
Beyond ice palace	12000
Bionic commando	telef
Cybernoid	12000
Desolator	12000
European 5-a-side	5000
Flight simulator II	39000
Football manager II	telef
Hercules	12000
Impossible mission II	12000
Karnov	18000
Konami collection	18000
N. Mansell Grand Prix	telef
Pandora	18000
Power at sea	22000
Rimrunner	18000
Samurai warrior	18000
S.E.U.C.K.	25000
Six pack III	18000
Skate crazy	telef
Skate or die	22000
The Bard's Tale I	22000
Troll	18000
Vixen	22000

COMMODORE 64/128 (DISCO)

4x4 off road race	25000
Beyond ice palace	15000
Echelon con LipStick	59000
Impossible mission II	15000
Konami collection	25000
Pac land	25000
Patton vs Rommel	35000
Rimrunner	25000
Skyfox II	29000
S.E.U.C.K.	35000
Starfleet	35000
Street sports: soccer	25000
Strike fleet	29000
Target renegade	15000
The Bard's Tale II	29000
The Bard's Tale III	telef
The games: winter ed.	telef
Vixen	29000

MS-DOS (DISCHI DA 3")

Adv. flight trainer	59000
Chessmaster 2000	59000
Earl Weaver baseball	59000
Jet	99000
Marble madness	59000
Mini putt	59000
Starflight	59000
Test drive	59000
The Bard's Tale I	59000
World tour golf	59000

MS-DOS (DISCHI DA 5")

California games	29000
Charlie Chaplin	29000
Conflict in Vietnam	49000
Defender of the Crown	59000
Destroyer	49000
F16 Falcon	69000
Impossible mission II	29000
Pirates!	49000
Solo flight II	45000
Starfleet	59000
Starflight	59000
Test drive	69000
Univ. Military Simul.	59000
Wall Street	29000

MSX

Bmx simulator	5000
Flinstones	18000
Trantor	12000

SPECTRUM 48K

Beyond ice palace	18000
Cybernoid	18000
Karnov	18000
N. Mansell Grand Prix	22000
Vixen	22000
Winter sports	5000

Disponibili tutti i titoli delle case: Cinemaware, Electronic Arts, Microprose, Rainbird, subLOGIC.

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO DIV. SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL 031/300174, FAX 031/300214

DESIDERO RICEVERE I SEGUENTI ARTICOLI:
[ ] ADDEBITATE L'IMPORTO SULLA MIA CARTASI NUMERO ______________________ SCADENZA ________
[ ] PAGHERO' AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

TITOLO DEL PROGRAMMA	COMPUTER	CASSETTA/DISCO	PREZZO

PER ORDINI SUPERIORI A LIT. 50.000 E FINO AL 31/9/88 *NON* SOMMARE LE SPESE POSTALI DI LIT. 5.000

ORDINE MINIMO LIT. 20.000 (SPESE ESCLUSE) ZZAP 7/88 TOTALE LIRE ________

COGNOME E NOME ______________________
INDIRIZZO ______________________ N. ________
CAP ________ CITTA' ________ PROV. ___ TELEFONO ________
FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE) ______________________
VERRANNO EVASI SOLO GLI ORDINI FIRMATI

Ci sono giochi che hanno fatto la storia degli home computer, e che molti di voi ricordano con nostalgia. Al giorno d'oggi essi vengono considerati dei veri e propri 'classici', e per fortuna rivedono la luce nei negozi di software in una veste 'economica'. Abbiamo pensato di fare una cosa gradita riproponendovi quelli che, tra tutti i giochi oggi commercializzati in versione budget, sembrano ancora oggi degni di attenzione... al limite sotto una luce 'nostalgica'.

RETROSPETTIVA

GIOCHI RIVISITATI:
- WAY OF THE EXPLODING FIST
- RAID OVER MOSCOW
- GALAXIAN
- DAN DARE
- EIDOLON
- IMPOSSIBLE MISSION

WAY OF THE EXPLODING FIST

Vers. originale: Melbourne House - Vers. budget: Ricochet/Mastertronic
Cbm64/Spectrum/Amstrad solo cassetta £5.000 - Istruz. in Italiano

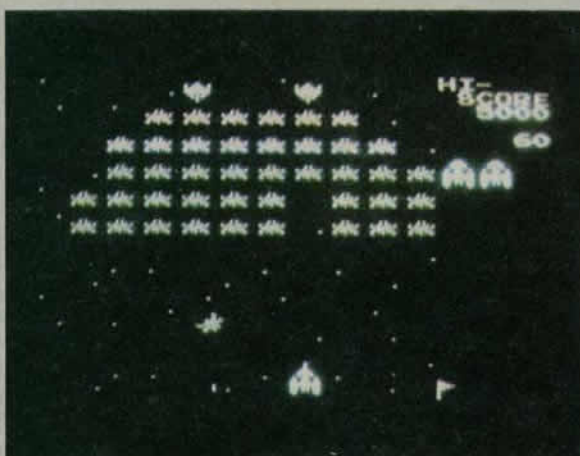
Pubblicato in origine dalla Melbourne House e conquistato il titolo di Gioco dell'Anno (assegnato dalla famosa rivista Popular Computing Weekly) nel 1986, Way Of The Exploding Fist si presentava come un'ottima simulazione di arti marziali, dove i programmatori erano riusciti a ricreare l'atmosfera originale di tali discipline.
Per conquistare il 10° Dan, il giocatore doveva affrontare in un combattimento molto realistico una serie di avversari sempre più temibili, utilizzando una incredibile gamma di mosse di attacco o di difesa, tra le quali salti mortali in avanti e all'indietro, calci alti, bassi e orizzontali, calci roteanti, etc fino ad un totale di ben sedici movimenti fra colpi, parate e spostamenti difensivi.
Con una simile struttura di gioco ogni vero appassionato di arti marziali in versione digitale che non possegga questo 'classico' farebbe bene a procurarselo, visto che adesso è possibile acquistarlo in versione economica.
N.B.: Durante il caricamento, nella versione per C64, è possibile giocare ad un Invaders molto carino ed ascoltare un'ottimo pezzo musicale del leggendario Rob Hubbard, per cui la presentazione meriterebbe un voto anche più alto.

PRESENTAZIONE 62%
Istruzioni molto sintetiche ma complete, con la possibilità di allenarsi o sfidare i propri amici nel gioco a due anziché sostenere gli avversari 'computerizzati' per la conquista dei vari Dan.
GRAFICA 67%
Sia nella versione Spectrum che in quella Commodore 64 i personaggi sono ben definiti e fluidamente animati, e si muovono su una serie di fondali molto pittoreschi.
SONORO 75%
Nella versione Cbm 64 i combattimenti sono accompagnati da una simpatica e per niente monotona musichetta orientaleggiante, e l'urlo dei personaggi, sebbene rauco, è abbastanza convincente. Lo Spectrum si accontenta di qualche jingle ma fa bene il suo lavoro.
APPETIBILITA' 72%
Un tipo di gioco che appassiona anche coloro a cui le arti marziali non fanno particolarmente gola, presentato in un modo professionale ed attraente in modo da coinvolgere bene i giocatori.
LONGEVITA' 79%
Arrivare al decimo Dan è un'aspirazione abbastanza motivante, e la veste grafica del gioco, assieme alla sua fluidità di animazione, incoraggiano a continuare. Naturalmente, la possibilità di giocare sia contro il computer che contro un avversario umano aumenta di molto la longevità del gioco.
RAPPORTO QUALITA'/PREZZO 69%
Un buon pezzo da collezione da aggiungere, per chi non ce l'avesse ancora, a tutti gli altri giochi simili, come International Karate e Kung Fu Master.
GLOBALE 70%
Un magnifico precursore dei giochi sulle arti marziali dotato di tutte le caratteristiche che possono essere richieste alla sua categoria.

RAID (OVER MOSCOW)

Vers. originale: Access/US Gold - Vers. budget: Americana/Mastertronic

Cbm64/Spectrum/Amstrad solo cassetta £7.500
Ripubblicare un gioco che parla di scontri nucleari fra le superpotenze in questo clima di Perestroika mi sembra una mossa decisamente di cattivo gusto, ma devo ammettere che riprendere il comando del mio vecchio intercettatore mi ha veramente divertito, sebbene lo abbia fatto con la versione per ZX Spectrum (che dopotutto non varia affatto, come schema di gioco e neanche come impostazione visiva, da quella per Cbm).
Raid Over Moscow fu uno dei primi giochi multischermo in cui si deve mostrare una capacità di controllo assoluta, a causa delle diversità fra un sotto-gioco e l'altro.
Bisogna infatti saper guidare un velivolo in un ambiente fortemente inerziale e in una corsa ad alta velocità fra innumerevoli ostacoli, dimostrare ottimi riflessi e capacità di centrare piccoli bersagli ed infine è richiesto un minimo di conoscenza di balistica in una delle sezioni finali dove viene richiesto di distruggere gran parte della cattedrale di S. Basilio.
Si tratta di un gioco abbastanza vecchiotto che qua e là mostra i suoi anni, ma la grande varietà di situazioni (senza multiload!) che presenta dovrebbe interessare e divertire più di un videogiocatore incallito.

PRESENTAZIONE 55%
Le misere istruzioni incluse nella confezione non fanno certo giustizia al gioco: per fortuna le opzioni su schermo non mancano.
GRAFICA 58%
Un po' datata, ma gli effetti di alcune sezioni sono imperdibili.
SONORO 43%
Effetti debolucci e niente musica, in un insieme che influisce abbastanza negativamente sull'atmosfera di gioco.
APPETIBILITA' 50%
Di cattivo gusto come tema, ma si sa che è tutto uno scherzo, no?
LONGEVITA' 78%
Fra le molte opzioni ed i vari quadri, dovrebbe tenervi impegnati per qualche tempo.
RAPPORTO QUALITA'/PREZZO 76%
Per 5.000 lire, trovate veramente moltissima azione, anche se in una veste un po' antiquata.
GLOBALE 58%
Se siete di bocca buona, è un ottimo acquisto, altrimenti...

GALAXIAN

Namcot/Bug Byte; MSX cassetta £7.500

Chi non ha mai almeno sentito parlare di Galaxian (alias Galaga o Galaxians)? Assieme a Space Invaders questo è il gioco che per tantissimo tempo ha rappresentato il mondo degli arcade, appassionando e divertendo tantissimi video giocatori. Lo scopo del gioco è, naturalmente, di distruggere la flotta aliena dei Galaxian prima che questa riesca ad annientare l'unica difesa terrestre, la base a cannoni laser comandata, come sempre, dal giocatore. Questa versione per MSX ricalca abbastanza fedelmente l'originale, e non ha niente da invidiare, come impostazione di gioco, le versioni commercializzate per il Commodore 64, lo Spectrum e l'Amstrad: le ondate di 'insettoni' galattici seguono schemi sempre più complessi e pericolosi, tenendovi impegnati sul joystick senza mai annoiare.
Per il resto, non manca niente: la musichetta iniziale, le orde colorate da cui si staccano ululando micidiali navicelle che non esitano a far fuoco su di voi, le due astronavi principali che vi faranno guadagnare un sacco di punti se colpite mentre attaccano, la modesta — ma pericolosa — intelligenza tattica del nemico che va crescendo man mano. Se non lo avete nella vostra collezione, questo è il momento di farvi un piccolo regalo con un classico irrinunciabile.

PRESENTAZIONE 45%
La confezione, dato il prezzo, non è delle più lussuose, ma le istruzioni non danno niente per scontato e si dimostrano esaurienti. Tutto il resto ricalca fedelmente il gioco originale.
GRAFICA 67%
Non che sia al massimo delle possibilità di questa stupenda macchina, ma per fortuna sono stati utilizzati degli sprite, e persino le esplosioni sono ricreate in modo soddisfacente.
SONORO 72%
Fedelissimo all'originale da sala giochi, persino nella musichetta di inizio della partita.
APPETIBILITA' 75%
Rappresenta un classico, e dovrebbe fare gola anche a chi non lo ha mai giocato: dopotutto offre una gran quantità di azione da shoot'em up classico.
LONGEVITA' 75%
Non ha la profondità di un arcade adventure o la complessità di un platform game, ma è così 'semplicemente appassionante' nel dosaggio della difficoltà di gioco che vi spingerà ad insistere per tanto tanto tempo.
RAPPORTO QUALITA'/PREZZO 77%
Praticamente la Namcot ha rifatto un classico, e la Bug Byte lo ha messo in vendita, oggi, ad un prezzo stracciato. Se penso a tutte le monetine che ho speso in partite a suo tempo!
GLOBALE 68%
Un prodotto modesto ma — nella sua semplicità — molto valido, ed una conversione abbastanza ben realizzata.

DAN DARE

Vers. originale: Virgin Games - Vers. budget: Ricochet/Mastertronic

Cbm64/Spectrum/Amstrad solo cassetta £5.000 - Istruz. in Italiano

Quando questo gioco venne pubblicato per la prima volta, numerosi giornali inglesi premiarono i programmatori della Virgin per aver scritto quella che fu allora definita come "la migliore avventura dinamica" mai programmata sul Commodore 64. Lo Spectrum, a quel tempo, poteva già vantare qualche buon arcade adventure con una notevole profondità di gioco, anche se in versione quasi sempre monocromatica. A parecchi mesi dalla sua prima pubblicazione questo titolo appare decisamente eccessivo — sono state prodotte diverse altre 'dynadventure' di qualità superiore, come ad esempio il mappatissimo Terramex — ma bisogna riconoscere che Dan Dare mantiene ancora un certo fascino.
In questo primo capitolo delle avventure del più famoso cadetto spaziale d'Inghilterra, lo scopo del giocatore è di fermare l'ennesima invasione dei Treens, atterrando con la propria nave spaziale — l'"Anastasia", dalla caratteristica forma a scaldabagno — sulla superficie di un brullo asteroide nelle cui profondità i diabolici alieni hanno costruito un sistema di passaggi ed installazioni che il buon Dan dovrà disattivare.
Aiutato dal suo buffo compagno sferoide e da una nutrita serie di menu a finestra nelle situazioni più complicate, il personaggio principale ha una definizione grafica ed una velocità di animazione inquietantemente primitive, ma la grande profondità di gioco, unita ad una trama simpatica ed una discreta realizzazione globale, dovrebbe attirare ogni estimatore delle avventure dinamiche — e sembra che in Italia ce ne siano veramente tanti — e catturare il suo interesse per parecchio tempo.

PRESENTAZIONE 40%
Istruzioni cartacee minime ma del resto superflue e mancanza di opzioni di gioco.
GRAFICA 60%
Se l'idea di controllare un astronauta che assomiglia a Hitler non vi pare insopportabile, il resto della realizzazione grafica rende più che degnamente l'idea delle ambientazioni e dei nemici che incontrerete.
SONORO 50%
Simpatico motivo musicale introduttivo realizzato in maniera un po' troppo 'semplice' ma riproposto in modo più orecchiabile nei remix del 'modo pausa'.
APPETIBILITA' 70%
Una simile profondità di gioco per 5000 lire è un vero affare...
LONGEVITA' 70%
... in particolar modo se convalidata da una trama che difficilmente annoia i giocatori.
RAPPORTO QUALITA'/PREZZO 73%
Vale il discorso delle due voci precedenti: a questo prezzo da liquidazione viene offerto un gioco che vale ancora oggi il prezzo che aveva all'origine.
GLOBALE 63%
Un ottimo acquisto per chi ama gli arcade adventure, ma tutti gli altri farebbero bene a provarlo prima di decidere per l'acquisto.

THE EIDOLON

Vers. originale: Lucasfilm - Vers. budget: Ricochet/Mastertronic
Cbm64/Spectrum/Amstrad
solo cassetta £5.000 - Istruz. in Italiano

Questo gioco, fra i primi titoli della Lucasfilm, fu il primo ad utilizzare della grafica frattale per la rappresentazione di ambienti chiusi: questo significa che mentre vi muovete all'interno del sistema di caverne sulla vostra strana macchina del tempo di stile vittoriano, i mostri e le pareti vi appaiono disegnati in maniera molto realistica, con un tipo di rappresentazione che, purtroppo, non viene più usato da tempo. L'atmosfera molto particolare del gioco, con i suoi suoni ovattati e le pareti incrostate di cristalli luminosi, è incredibile mentre vi muovete alla ricerca di gemme e di draghi e vi sembra di essere realmente presenti: questa dovrebbe essere un'esperienza incredibile per tutti quelli che riescono a sopravvivere per più di dieci minuti consecutivi senza schizzare a velocità supersonica fra galassie aliene.

PRESENTAZIONE 50%
La versione economica manca del megamanuale originale ma il gioco, pur senza opzioni, si rivela estremamente facile da comprendere ed utilizzare.
GRAFICA 98%
Uno stile unico ed ultra realistico veramente interessante.
SONORO 80%
Basse musiche d'atmosfera che, pur se poco appariscenti, completano il senso di realtà del gioco.
APPETIBILITA' 78%
Probabilmente il miglior gioco a base di labirinti mai scritto.
LONGEVITA' 74%
E' possibile che alcune persone possano annoiarsi a causa del ritmo 'morbido' del gioco prima di averlo completato, ma per i più perseveranti ci saranno un sacco di soddisfazioni.
RAPPORTO QUALITA'/PREZZO 90%
Vale la pena di provarlo anche se non siete degli appassionati di labirinti ed avventure.
GLOBALE 79%
Niente male... davvero niente male...

IMPOSSIBLE MISSION

Vers. originale: Epyx - Vers. budget: Ricochet/Mastertronic
Cbm64/Spectrum/Amstrad
solo cassetta £5.000

Quando Impossible Mission arrivò per la prima volta in Italia, durante un gelido inverno, molti Commodoriani smisero di collezionare centinaia su centinaia di giochi piratati per potersi dedicare completamente alla risoluzione di questo stupendo gioco.
A tutt'oggi, sono pochi i possessori di C64 o ZX Spectrum che non abbiano mai esplorato la fortezza sotterranea del malefico Elvin Atombender: la grande fama del gioco, tuttavia (ritornato recentemente di moda in seguito alla pubblicazione del suo 'secondo capitolo'), ha indotto la Mastertronic a ripubblicare questo vecchio successo sotto forma di budget game sotto la ormai tipica etichetta RICOCHET.
Risentire l'urlo digitalizzato del nostro agente ed il diabolico invito dello scienziato pazzo ("Un altro ospite... Fermati un po' con me... Fermati... Per sempre!") è un'esperienza notevole, che dovrebbe essere provata da ogni appassionato di avventure dinamiche e giochi di strategia e piattaforme, in particolar modo in questa nuova versione economica.

PRESENTAZIONE 60%
Opzioni ed istruzioni minime, ma assolutamente appropriate.
GRAFICA 97%
Ultra dettagliata ed animata in maniera perfetta.
SONORO 85%
L'assenza di musiche è ottimamente compensata dagli effetti digitalizzati estremamente realistici.
APPETIBILITA' 80%
Un titolo indispensabile in ogni collezione che si rispetti.
LONGEVITA' 98%
C'è chi ancora oggi non ha completato la missione...
RAPPORTO QUALITA'/PREZZO 98%
Cosa state aspettando? Uscite e andate a comprarlo!
GLOBALE 83%
Beh, la seconda puntata è meglio, ma...

PROSSIMAMENTE SUI VOSTRI MONITOR

Sotto, *FIRE AND FORGET*, e a destra *MINDFIGHTER*

Prossimamente, sui monitor dei vostri adorati home computer, ci sarà molto di più di quello che avreste sperato: la nostra Redazione Italiana è già traboccante di pre-release inviateci da case come la Elite, la Firebird, la Electronic Arts nonché dai maggiori importatori italiani.
I giochi a disposizione sono già così tanti da farci dubitare che riusciremo a ficcarli tutti nel numero di settembre. Non manca nulla: shoot'em up, giochi di guerra, arcade spaziali, giochi sportivi, avventure, strategia, fantasy role games, corse d'auto, etc.
L'autunno è sempre stata una stagione fertile dal punto di vista delle novità, ma al momento di scrivere questo articolo siamo a giugno, e già il software è così abbondante da non riuscire a pubblicare tutte le foto che vorremmo farvi vedere (nonostante il testo sia stato ridotto all'osso).
Procediamo con ordine, e speditamente. Nel campo delle corse d'auto abbiamo già avuto modo di vedere un 'budget' che non ci sembra niente male: si chiama Night Racer, ed è prodotto dalla Mastertronic. Sul prossimo numero saprete ogni cosa riguardo a questa spericolata corsa notturna in mezzo alle foreste d'Europa.
Ancora in ambiente sportivo aspettiamo con ansia l'arrivo di Daley Thompson Decathlon III dalla Ocean, una simulazione sportiva in cui sarà possibile persino scegliersi il tipo di scarpe per la corsa, e dove non mancheranno — ci hanno detto — i particolari umoristici. Abbiamo intanto ricevuto una versione definitiva di European 5-A-Side direttamente dalla Firebird, un calcio cinque-contro-cinque inquadrato dall'alto, e non ci sembra niente male; ma altre versioni di calcio (tra cui un altra simulazione sportiva dedicata al grande Gary Lineker, anch'essa con vista dall'alto) sono in arrivo: restate sintonizzati.
Con argomento sportivo, infine, teniamo fra le mani quattro nuove piste per World Class Leaderboard, e chissà che non se ne parli sul prossimo numero...
Passiamo ai giochi dove l'intelletto conta più dei riflessi: della Electronic Arts è giunto in Redazione Patton VS Rommel, un war game di altissimo livello di cui troverete tutti i particolari sul prossimo numero, assieme a quelli del nuovissimo (e vastissimo) gioco di ruolo fantasy Might & Magic, della New World Computing (gli appassionati non si lascino sfuggire queste due prossime recensioni!).

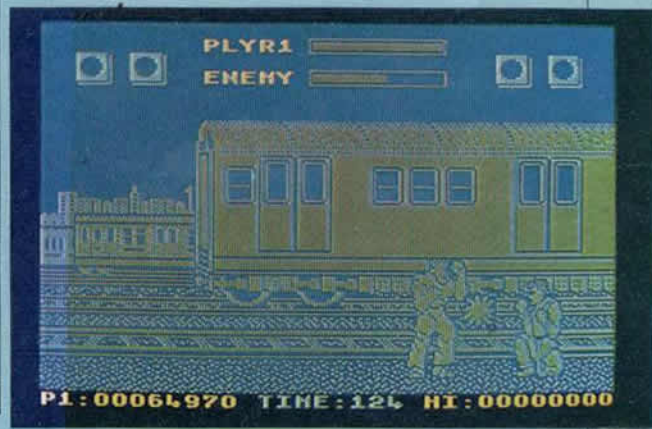
Di fianco e qui sopra, due screen di *PATTON VS ROMMEL*

Sempre sul fronte dei 'giochi di riflessione' abbiamo appena ricevuto la versione C64, Spectrum, Atari ST e Amiga di Mindfighter, una bellissima avventura della nuova compagnia Abstract Concepts (dietro la quale si cela il famigerato Fergus McNeil ed altri due noti programmatori/autori di adventures: la storia parla di un ragazzo di undici anni dotato di poteri psichici che si ritrova in un mondo dilaniato dalla Terza Guerra Mondiale, e... saprete tutto sul prossimo numero, naturalmente. Un'altra adventure da non perdere sarà Corruption, prodotta dalla Firebird e dalla Magnetic Scrolls, che sembra destinata a diventare il nuovo successo dopo Guild of Thieves e Jinxter: sapremo dirvi qualcosa a settembre, naturalmente.
Abbiamo poi avuto molte informazioni su due giochi che, come ingredienti principali, hanno folli corse in auto e combattimenti all'ultimo sangue in 3D: si tratta di Road Blaster della US Gold e di Fire and Forget della Titus (di cui usciranno probabilmente prima le versioni a sedici bit, per le quali vi rimandiamo a The Games Machine, naturalmente).
Sul fronte bellico d'azione non perdete l'appuntamento con il gioco che festeggia il quarto anniversario del successo musicale '19' di Paul Hardcastle: si tratta del gioco omonimo, Nineteen Part 1 — The Boot Camp e Nineteen Part 2 — Combat Zone, nei quali potrete soffrire sotto i duri allenamenti di una scuola militare e poi passare all'azione in prima linea. Se poi non vi stancate mai di combattere e volete menare anche le mani (o i piedi, se preferite), avrete la possibilità di farlo con Street Fighter, l'incredibile conversione del famoso gioco Capcom operata dalla GO! attraverso la programmazione

A sinistra, una scena di *CORRUPTION*

della Tiertex (Rolling Thunder, Indiana Jones).
Si parla poi di conversioni favolose di cui l'Activision ha già comprato i diritti: qualcuno ha sentito parlare di R-Type e di After Burner?
Ed ora qualche titolo in arrivo sul fronte dei sedici bit, di cui troverete sicuramente recensioni nei primi numeri di The Games Machine (qui su Zzap! potreste trovare al massimo delle brevi anteprime): si tratta di Virus, la conversione per Amiga & Atari del famoso videogioco Zarch, che ha accompagnato il computer Archimedes nel suo lancio come macchina a tecnologia RISC; avrete poi modo di conoscere tutti i particolari su Thundercats e Buggy Boy in versione ST e Amiga, Starglider 2, Soccer Supremo e Peter Beardsley's Soccer, Lock-On dell'Activision e Night Rider della Gremlin (due simulazioni di combattimento aereo), Verminator (un gioco in Technicolor) ed infine Blacklamp nella sua versione per Amiga (che abbiamo già avuto modo di ammirare, WOW!).
Come potete vedere le Software House non stanno con le mani in mano... ma nemmeno noi di Zzap!, e ve ne accorgerete presto!

▲ In alto a destra, *5-A-SIDE SOCCER*, e a sinistra *NINETEEN PART 1*

▼ In basso a destra *STREET FIGHTER*, e alla suan sinistra NIGHT RACER

...E SCUSATECI TANTO PER L'ERRORE DI FOTOCOMPOSIZIONE!

(Ecco il testo della recensione di Alien Syndrome, che sicuramente nessuno è riuscito a leggere, e tante scuse da parte del fotocompositore...)

Un'orda di alieni ha invaso una colonia nello spazio profondo e si preparano ora a divorare un gruppo di scienziati terrestri. Due sterminatori professionisti specializzati nell'eliminazione di alieni, Mary e Ricky, hanno ricevuto l'ordine di infiltrarsi nella colonia e salvare i prigionieri.

Ognuno dei sette livelli in multicaricamento offre al giocatore un combattimento individuale o in coppia lungo un dedalo di stanze e corridoi nei quali sono stati nascosti gli scienziati. I livelli scorrono seguendo il movimento in otto direzioni e l'azione viene inquadrata dall'alto. Tipico stile 'alla Gauntlet'. Le porte vengono aperte semplicemente facendo fuoco su di esse, e la caduta dalle piattaforme provoca la perdita di una delle cinque vite.

Un pannello di informazioni in cima allo schermo mostra il punteggio di entrambi i giocatori ed il record, il numero di vite a disposizione e di scienziati da salvare, più un cronometro. I punti si guadagnano distruggendo alieni e raccogliendo scienziati, e vengono attribuiti dei bonus in relazione al tempo rimasto. Una sirena avverte il giocatore che stanno trascorrendo gli ultimi dieci secondi, ma se il tempo a disposizione dovesse scadere prima che tutti gli scienziati siano stati salvati, l'astronave esploderebbe ed il gioco avrebbe così termine.

Sette tipi di alieni — uno diverso per ogni livello — si aggirano per la colonia rincorrendo implacabilmente il giocatore. Fra questi troviamo enormi vermi che spuntano contorcendosi dal terreno, grosse creature serpeggianti simili a bachi e strani esseri verdi saltellanti dagli occhi d'insetto. Il contatto con essi o con le sostanze da loro emesse causa la perdita di una vita, sebbene l'arma correntemente posseduta rimane intatta.

A disposizione di entrambi i giocatori c'è un'ampia gamma di armi: all'inizio del primo livello essi possiedono dei fucili a corto raggio, ma è possibile raccogliere altri tipi di armi dagli scaffali dei magazzini sparsi per la colonia. Gli armamenti extra comprendono bombe normali (che distruggono solo la zona in cui cadono), bombe incendiarie (che seminano la morte lungo la loro traiettoria), un lanciafiamme (di breve portata ma efficace) ed un laser (disintegratore a fuoco rapido a lungo raggio).

In ogni sezione è possibile accedere a delle cartine sulle quali viene visualizzato il numero di scienziati da salvare e la loro posizione. Una volta strappati tutti gli umani alle orde aliene viene attivata un'uscita, che il giocatore dovrà raggiungere prima dello scadere del tempo a sua disposizione. Una volta raggiuntala, il giocatore affronta un alieno-madre di fine livello che dev'essere distrutto, anche stavolta entro un tempo limite. Questi alieni più grandi diventano sempre più forti e pericolosi man mano che si sale di livello e per la loro distruzione è necessario un certo numero di colpi; una volta annientati, si passa al livello successivo.

THE FLINTSTONES

Grand Slam Entertainments; Cbm64 cass. £ 18.000, disco £ 25.000; Spectrum/MSX cass. £18.000; Amiga & Atari ST disco £49.000 - Vers. recensita: tutte le versioni.

Fred Flintstone non vede l'ora di raggiungere il suo amico Barney per una deliziosa partita di Bowling al Super Bowl di Bedrock, ma proprio quando sta per prepararsi ad uscire per trascorrere la giornata nella maniera da lui preferita — del resto i divertimenti, a Bedrock, non sono poi tanti — sua moglie Wilma lo ferma, e gli ricorda l'impegno preso con lei tempo prima: il povero Fred, in una crisi di generosità, aveva promesso di pitturare le pareti del salotto prima dell'arrivo della madre di Wilma, ed ora non può tirarsi indietro. Armatosi di vernice e scoiattolo... pardòn, pennello, il simpatico cavernicolo si accinge a svolgere l'indesiderato compito, più nero che mai.

La cosa, purtroppo, non è delle più facili: mentre dipinge le pareti del salotto Fred deve anche badare alla piccola Pebbles, che tenta spesso di fuggire dal suo box e, in un'attimo di ispirazione artistica, di scarabocchiare sulle pareti della caverna il suo nome ed altre opere pittoriche tipiche degli infanti. Se Fred riesce ad acciuffarla e rimetterla al suo posto, il pennello/scoiattolo sguscia dalle sue mani e comincia a saltare da un capo all'altro della stanza. Come se tutto ciò non bastasse, il tempo a disposizione di Fred è davvero limitato: una grossa clessidra nella parte inferiore destra dello schermo di gioco ne mostra lo scorrere, mentre di fianco una serie di clessidre più piccole scompaiono una alla volta allo svuotarsi della prima. Ogni qualvolta Fred perde il controllo del suo pittoresco (scusate l'involontario gioco di parole; n.d.r.) pennello (per riacciuffare Pebbles) oppure riesce a pitturare una porzione della parete di pietra, deve bagnarlo di nuovo nel secchio di vernice, facendo così allungare il relativo indicatore nella parte bassa dello schermo.

Per poter pitturare la parte superiore della parete Fred deve servirsi di una scala a pioli che va spostata lungo la parete.

Riuscendo a superare questo primo livello di gioco si passa a quello successivo, dove, in una delle tante varianti di Moon Buggy, Fred e Barney si dirigono in auto verso il Super Bowl.

In questa fase del gioco bisogna evitare che l'auto urti i numerosi massi presenti lungo la strada altrimenti l'urto provocherà la perdita di una ruota ed il conseguente affannarsi di Fred per rimetterla al suo posto e poter ripartire: il tutto, anche stavolta, reso ancora più difficile da un limite di tempo.

Nella terza parte il gioco si trasforma in una vera e propria partita di Bowling fra il protagonista e Barney (quest'ultimo interpretato dal Computer). Il meccanismo di gioco è il seguente: il giocatore può manovrare Fred Flintstone nella parte sinistra dello schermo, decidendo così la sua posizione di partenza e l'intensità del tiro, dopodiché è possibile vedere i risultati nella parte destra dello schermo, dove vengono rappresentati i birilli. Dopo ogni vostro paio di tiri Barney si cimenterà nei suoi, e così via fino a raggiungere il sessantesimo. In questa sezione del gioco non esiste un limite di tempo da rispettare: il tutto si conclude quando sono stati raggiunti i sessanta tiri, quindi dal vostro punteggio viene sottratto quello di Barney, il resto viene moltiplicato per due ed infine aggiunto al numero di punti

▼ La versione più colorata è naturalmente quella a 16 bit

▼ Anche sul Commodore 64 Pebbles svolge bene il suo 'lavoro'

VALUTAZIONE GLOBALE VERSIONI OTTO BIT

La versione per Cbm64 è naturalmente quella più colorata fra gli otto bit, ma la giocabilità non varia di molto, così come l'animazione. La confezione è praticamente identica a quella dello Spectrum e dell'MSX, e così il prezzo nella versione su cassetta. Per questi ultimi due gran parte del gioco si svolge sopra un fondale monocromatico, e senza un sottofondo musicale: la giocabilità è altrettanto buona che sul Commodore, e così l'animazione. Quello che non riusciamo a spiegarci, qui in Redazione, è come mai sull'MSX i programmatori si ostinino a non utilizzare gli sprite, visto che la macchina ne è dotata: i giochi più recenti hanno tutta l'aria di essere stati trasportati velocemente dallo Spectrum, cambiando solo le chiamate alla ROM. Per chi possiede l'MSX il gioco dovrebbe costituire tuttavia un buon prodotto, vista la scarsità di software in circolazione. Il discorso, per lo Spectrum, è altrettanto valido, dato che come conversione sfrutta appieno le potenzialità della macchina, e l'uso del colore negli schermi di gioco risulta abbastanza appropriato e vario, tranne nel primo schermo, dove si è preferito dare spazio alla monocromia per evitare i soliti problemi di 'colour clash'. Il rapporto qualità/prezzo è in generale buono per tutte e tre le versioni, e The Flintstones dovrebbe offrire a tutti gli utenti di computer a otto bit molte ore di divertimento, nonostante il grado di difficoltà piuttosto elevato.

GLOBALE: CBM64=76%; SPECTRUM=79%; MSX=77%

lete aggiungere un altro videogame alla vostra collezione.

▼ Nella versione Spectrum i programmatori hanno preferito il monocromatico...

bambino: quando Fred e Barney ritornano a casa scoprono che Pebbles è scomparsa, e quando riescono a trovarla sono costretti ad una serie di acrobazie fra le piattaforme di un edificio, dove numerosi ostacoli bloccano la loro avanzata verso la piccola: qualora Fred non dovesse riuscire a raggiungere sua figlia entro il limite di tempo concesso, sarà Barney ad effettuare il salvataggio, facendogli così fare una figuraccia.
Ai videogiocatori più smaliziati sarà di sicuro venuto in mente il vecchio Yabba Dabba Doo della Quicksilva, che non è mai stato un enorme successo. Questo nuovo tentativo di riportare in un videogioco i fortunati personaggi dei cartoni animati di Hanna & Barbera deve essere giudicato ancora più severamente, visto che ci troviamo in un'era in cui gli standard di mercato hanno raggiunto livelli impressionanti ed il pubblico è divenuto molto esigente. Dal punto di vista grafico il gioco è rappresentato più che degnamente, e nella versione per Amiga e Atari ST si ha l'impressione di guardare un vero cartone animato. Lo schema di gioco avrebbe potuto offrire una varietà degna del massimo punteggio, ma osservando con occhio critico le quattro parti che compongono The Flintstones, ci si accorge che in realtà si tratta di una riproposta di vecchi successi come Moon Buggy, Painter, Tenth Frame ed un qualsiasi platform game. Questo sarebbe siato accettabile qualora tali schemi di gioco fossero stati riproposti in maniera ottimale, il che non accade, soprattutto nella sezione del Bowling, dove il sistema di controllo del personaggio si rivela alquanto scomodo ed impreciso, e l'effetto del colpo sui birilli si limita ad un semplice BAM. La giocabilità, tuttavia, è nel complesso tale da rendere il gioco frustrante quel tanto che basta, in modo da assicurare una notevole longevità: i videogiocatori più esperti non tarderanno a scoprire le strategie che consentono di alleviare le difficoltà del gioco, come il particolare di verniciare la parete del primo livello partendo dalla metà superiore, in modo da potere poi tenere a bada in modo più sereno la piccola Pebbles. Quello che un po' mi ha irritato è stato il fatto di dover sopportare quell'idiota di Barney nella fase del Bowling, anche perché, una volta vista la sua performance, la scena comincia a diventare alquanto nauseante. Riguardo al sonoro c'è poco da dire: il tema musicale è stato ben riprodotto e fa da simpatica cornice alla rappresentazione grafica, e nella versione a 16 bit alcuni suoni sono abbastanza simpatici. Una considerazione finale va fatta sul prezzo, che se per le versioni a 8 bit è ragionevole, in quelle dei fratelli maggiori Amiga e Atari ST può essere giustificato solo dalla qualità della grafica e del sonoro e dalla ricchezza della confezione, nella quale potrete trovare un badge ed un poster molto simpatici ed azzeccati. In definitiva, non posso fare altro che consigliarvi di provarlo, se proprio vo-

▼ ...e in quella MSX si sono dimenticati che esistono gli sprite...

VALUTAZIONE PER LA VERSIONE A 16 BIT:

PRESENTAZIONE 73%
Uno screen iniziale da fumetto ed una grafica da cartone animato completati da una colonna sonora fedele ed orecchiabile. Peccato che nella lussuosa confezione, oltre al badge ed al poster, ci sia soltanto un misero foglietto di istruzioni in bianco e nero: ma del resto non c'è molto da dire.

GRAFICA 77%
I personaggi sono stati riprodotti fedelmente, e l'appropriato uso dei colori rende lo schermo di gioco molto vivace. L'animazione dei personaggi è abbastanza fluida, e il tutto può tenere testa ad un vero cartone animato.

SONORO 55%
La simpatica colonna sonora che accompagna il gioco dall'inizio alla fine non è mai irritante, anzi contribuisce a creare un'atmosfera allegra e quasi umoristica. Gli effetti sonori sono ben realizzati, soprattutto il verso di Pebbles quando viene acciuffata nella prima parte del gioco. Nella versione ST la musica non raggiunge lo standard di Amiga, ma per quanto riguarda il resto tiene testa perfettamente al computer Commodore.

APPETIBILITA' 62%
La prima parte del gioco, sebbene non eccessivamente facile, incoraggia a proseguire, e la varietà delle fasi successive contribuisce a tener vivo l'interesse. La grafica, poi, incoraggia a proseguire per scoprire gli screen successivi, ed il grado di difficoltà, dopo qualche partita, si rivela ben dosato. Quello che ci è dispiaciuto, dopotutto, è solo il prezzo.

LONGEVITA' 85%
Per la varietà degli schemi di gioco e della grafica Flintstones dovrebbe assicurare molte ore di divertimento, e una volta riuscita a superare la frustrazione iniziale il gioco si presenta come una degna sfida per qualsiasi videogiocatore.

GLOBALE 70%
Un tie-in abbastanza azzeccato, dove gli ingredienti umoristici non mancano e vengono ben sostenuti da una grafica competente e da uno schema di gioco vario, anche se non originalissimo.

4X4 OFF ROAD RACING

EPYX; Cbm64, disco £25.000 (VERSIONE AMERICANA) - La versione inglese uscirà a Settembre

Dal lontano giorno in cui comprai il mio adorato C64 ho visto simulazioni di tutti i tipi, dal sistema cardio-circolatorio al croquet, ma non mi sembra che nessuno abbia mai scritto una simulazione rallystica decente sino ad oggi.

Sempre attenta al mercato dei giochi sportivi però, la Epyx ha portato uno spiraglio di luce nelle oscure vite di quei poveracci che come me erano costretti a giocare a "Great American Cross-Country Race": questo 4X4 Off Road Racing, sponsorizzato dall'omonima famosa rivista americana, segna una nuova era nei giochi automobilistici. Sembra che i programmatori abbiano fatto una specie di sintesi di tutte le precedenti innovazioni introdotte dai giochi della casa di Redwood: in 4x4 ORR sono presenti elementi di strategia sportiva, come in Pitstop, di personalizzazione del mezzo, come Hot Wheels e di azione arcade come nella famosa serie 'Games'.

Il gioco comincia con la visualizzazione di un menu nel quale è possibile scegliere il tipo di corsa da intraprendere (deserto, ghiaccio, etc.) ed il livello di difficoltà. A seconda del livello scelto, il gioco assume aspetti piuttosto diversi dall'uno all'altro — a livello strategico, s'intende — favorendo un'azione più o meno studiata, o più o meno incentrata sull'abilità di guida piuttosto che sul calcolare dei rischi presenti sul percorso.

Una volta stabilita la gara, il giocatore deve preparare il proprio mezzo, scegliendo fra quattro diversi fuoristrada ed ha un'infinità di 'optional' che possono essere utili una volta in gara (verricelli per tirarsi fuori dal fango, parti di ricambio, taniche di benzina, etc.), dove vedersela con una serie impressionante di ostacoli — non ultimi gli altri piloti, che a volte fanno di tutto per spingere il giocatore fuori strada — che faranno rimbalzare, inclinare, volare e capottare il mezzo, diminuendo la resistenza.

Quando quest'ultima scende sotto certi livelli, diversi a seconda del tipo di gioco, viene il momento di misurarsi con la propria abilità di meccanico. Ogni riparazione può essere fatta in diversi modi, ed è possibile optare per dei 'rischi calcolati' — lasciando parti di motore danneggiate, ad esempio — in modo da impiegare minor tempo nelle riparazioni. Questo è particolarmente importante perché mentre il vostro 4x4 è fermo, gli altri concorrenti continuano a correre e a recuperare le posizioni perdute e, come se non bastasse, i 'check point' chiudono ad una certa ora.

L'unico appunto da fare a questa meravigliosa simulazione riguarda la grafica, un po' lontana dagli altissimi standard Epyx, che sembra appartenere ad un gioco scritto un paio d'anni fa, ma che non pregiudica assolutamente la giocabilità di un prodotto che ancora una volta riflette la filosofia di 'giochi strategici per il giocatore di arcade' che rese famosa la casa nei primi anni dell'era del software.

▼ Fermiamoci un attimo a fare spese per il nostro fouristrada

PRESENTAZIONE 60%
Istruzioni dettagliate ed un'ampia gamma di opzioni che permettono di entrare subito nello spirito del gioco.

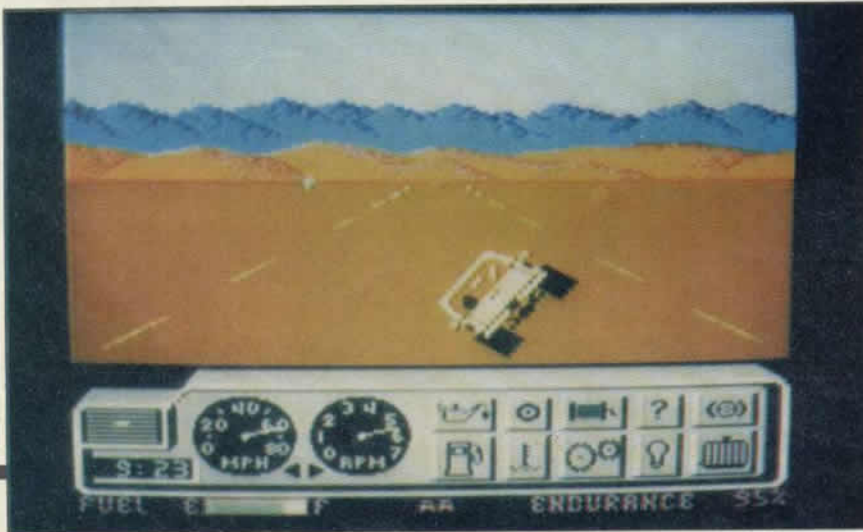
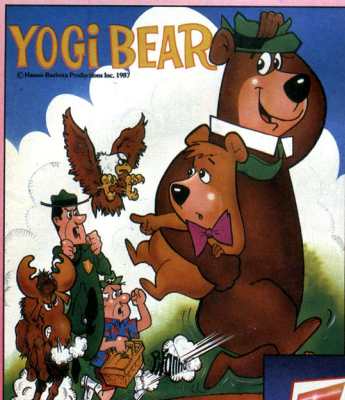
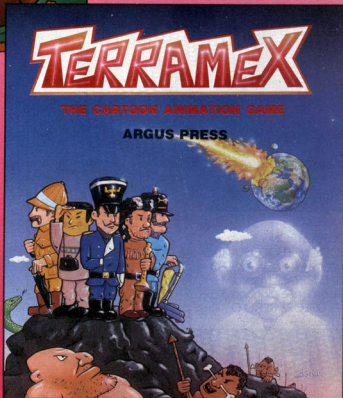
GRAFICA 54%
Chiara e funzionale, ma gli sprite sembrano non integrarsi nel fondale come dovrebbero.

SONORO 50%
Bella musica nello schermo iniziale e realistici gli effetti di urti e tamponamenti nel gioco vero e proprio.

APPETIBILITA' 70%
L'unica, vera simulazione di rally esistente per il Cbm64, adatta sia allo 'smanettone' che al 'rallysta strategico'.

LONGEVITA' 73%
Anche una volta completate tutte le gare, c'è sempre la sfida con sé stessi per migliorare il proprio tempo o ritentare con un mezzo più leggero.

GLOBALE 61%
Un prodotto interessantissimo che dovrebbe piacere a tutti gli appassionati di corse di qualsiasi tipo.

▼ Una situazione non perfettamente stabile, ma con un po' di riflessi potete cavarvela...

I JOYSTICK A MICROSWITCH FATTI PER DURARE UNA VITA

THE ARCADE
- ★ EXTRA STRONG
- ★ BOTTONE FUOCO RAPIDO
- ★ ACCURATO CONTROLLO DIREZIONALE (molto preciso sulle diagonali)
- ★ NEI COLORI: NERO O BEIGE

PROF COMPETITION 9000
- ★ DUE BOTTONI FUOCO
- ★ PER TUTTI I TIPI DI COMPUTER
- ★ 1 ANNO DI GARANZIA

SUZO

NUOVO! PROF COMPETITION 9000 DE LUXE
CON AUTOFUOCO REGOLABILE

INTERNATIONAL SOCCER

CRL, Cbm64, cass. £ 18.000, disco £ 25.000; joystick

Commercializzato per la prima volta su cartuccia dalla Commodore nel lontano 1983, International Soccer è disponibile ora — grazie alla CRL — su cassetta e su disco. Il gioco adotta una prospettiva simile a quella che si avrebbe guardando la partita dalle tribune, e comprende molte delle regole e delle tecniche di gioco tipiche del calcio.

Prima che l'azione abbia inizio, viene selezionato il gioco singolo o a due; adottando il primo è possibile scegliere uno tra i ben nove livelli di difficoltà che decidono l'abilità di gioco del computer; il primo livello fa giocare il computer come una schiappa, ma l'ultimo arriva ad un'accuratezza 'da pixel'. Inoltre, per entrambi i giocatori è possibile scegliere fra cinque diversi colori di squadra.

La partita viene giocata su di un campo a scrolling orizzontale bidirezionale largo circa tre volte lo schermo. I due tempi durano circa 200 secondi, ed alla fine di ognuno la squadra vincente viene premiata con una coppa; se si finisce in pareggio, nessuna delle due squadre viene premiata.

Ogni squadra è composta da sette giocatori, compreso il portiere, che viene controllato per mezzo del pulsante di fuoco e si lancia automaticamente nella direzione dalla quale arriva la palla. Ogni giocatore viene a sua volta controllato per mezzo del joystick quando è il suo turno, ed è possibile muoverlo in otto direzioni. Per far sì che questo giocatore, l'unico controllabile della squadra in quel preciso istante, venga immediatamente riconosciuto, esso viene evidenziato da un tono più alto del colore della sua squadra e si muove più lentamente rispetto ai calciatori che lo circondano.

Il giocatore avversario (spesso) vicino alla palla diventa anch'esso di colore più chiaro e luminoso; gli altri calciatori di entrambe le squadre si affrettano a raggiungere in gruppo le loro postazioni, in relazione al movimento del pallone. Il placcaggio avviene semplicemente correndo contro l'avversario (non vengono considerati i falli).

Premendo il pulsante di fuoco si calcia il pallone; in aggiunta un calciatore potrebbe colpire di testa la palla se essa si trova alla giusta altezza in quel momento. Se il pallone finisce in fuori gioco, il computer seleziona un giocatore per una rimessa in campo, un calcio di rigore o un calcio d'angolo, e si prosegue l'azione premendo sul pulsante di fire.

Matchday II sarà molto più complesso e meglio rappresentato graficamente, ma quando si parla di velocità e di giocabilità, International Soccer è il massimo. La prima impressione è piuttosto negativa a causa della rozzezza degli sprite e della penosità del sonoro, ma quando il fischietto segna l'inizio dell'azione ci si dimentica presto di queste deficienze e si in poco tempo si riesce ad entrare nello spirito del gioco. I controlli sono incredibilmente vivaci, e si riesce a realizzare dei movimenti molto eleganti. Il gioco non manca di difetti, come quando il computer attribuisce un goal mentre il pallone è visibilmente oltre la sommità della porta, e la selezione del giocatore a volte irregolare, ma nel complesso International Soccer garantisce una simulazione calcistica veloce, densa di sfida e divertente che non conviene affatto lasciarsi sfuggire.

Sebbene Matchday II sia graficamente migliore, più intelligente e più strutturalmente ampio, questo gioco offre ancora un migliore schema di gioco. I suoi punti negativi sono di minore importanza: il fatto che sia il computer a scegliere il giocatore più vicino alla palla può risultare talvolta irritante per la sua arbitrarietà, ed i portieri non sono poi dei veri campioni (tuttavia sono molto divertenti quando si tuffano nella direzione opposta a quella in cui il pallone sta arrivando). La grafica è un po' rozza e lo scrolling leggermente sobbalzante, ma il movimento del giocatore è sorprendentemente fluido, e si riesce ad eseguire dei movimenti molto complessi nello stesso tempo. Certo occorre un po' di pratica per riuscire a coordinare bene i movimenti, ma ne vale la pena giusto per la soddisfazione di sfidare il computer sul nono livello. Non è eccezionale, ma resta pur sempre la più veloce simulazione calcistica sul C64.

Questa è la riedizione di uno dei più famosi programmi scritti per C64: anche se la prima edizione risale al lontano 1984, i livelli di International Soccer non sono mai stati raggiunti nemmeno dai programmi dell'ultima generazione (fatta forse eccezione per Super Star Soccer della Mindscape, non ancora pubblicato ufficialmente al di fuori degli USA — vedi Preview). Rivisti a distanza di quattro anni, gli spigolosi omini di mamma Commodore non sembrano nemmeno degni di apparire sullo stesso schermo che ospita le i megascreen in bit mapping degli ultimi tempi, ma quando viene il momento di prendere in mano il joystick, l'abilità del programmatore fa svanire ogni dubbio... Falli, rigori, giochi di testa, dribbling: tutto è stato contemplato in questa classica versione del gioco più amato dagli italiani. Se ancora non ce l'avete, e vi rcorrete a comprarlo: non ve ne pentirete.

▼ **Anche se sembrano rozzi, se la cavano abbastanza bene...**

Sono contento di rivedere questo antenato del calcio su computer di nuovo sui banconi dei negozi di software. Quattro anni e mezzo fa mi aveva stupito e resta ancora uno dei classici fra i giochi del Commodore. Tuttavia, il tempo non si ferma neanche per le simulazioni sportive, e quello che un tempo poteva sembrare un capolavoro oggi comincia ad apparire piuttosto goffo. Gli sprite dei calciatori sono grossolani, la routine di verifica delle collisioni lascia passare come goal anche i tiri che vanno al di sopra della porta, e la selezione del calciatore non è priva di difetti. A dispetto di tutto ciò, International Soccer resta pur sempre un gioco ben realizzato nella sua struttura generale, ed i suoi nove livelli e l'opzione per due giocatori possono garantire ancora ore ed ore di divertimento calcistico. Potrebbe mancare, in questo gioco, la sofisticazione di altri prodotti come Matchday II ma il suo ritmo è notevolmente più svelto ed è molto più facile entrare nello spirito del gioco. L'unica cosa che mi dispiace è il prezzo: avrebbe potuto essere un budget.

PRESENTAZIONE 90%
Numerosi livelli di abilità del computer, cinque colori fra cui scegliere, modo demo, gioco singolo o in coppia, durata di gioco notevole e sistema di controllo sufficientemente comodo sono tutti fattori che contribuiscono alla qualità del gioco.

GRAFICA 40%
Sprite rozzi e fondali elementari riscattati dalla rapida animazione di entrambi.

SONORO 18%
Semplicemente il suono del fischietto e il rimbalzo del pallone.

APPETIBILITA' 85%
Se la presentazione grafica non vi scoraggia, la rapidità di azione potrà fornirvi tantissimo divertimento.

LONGEVITA' 92%
Nove livelli di abilità del computer e la possibilità di giocare contro i vostri amici significano che potrete caricare questo gioco tutte le volte che vorrete senza mai annoiarvi.

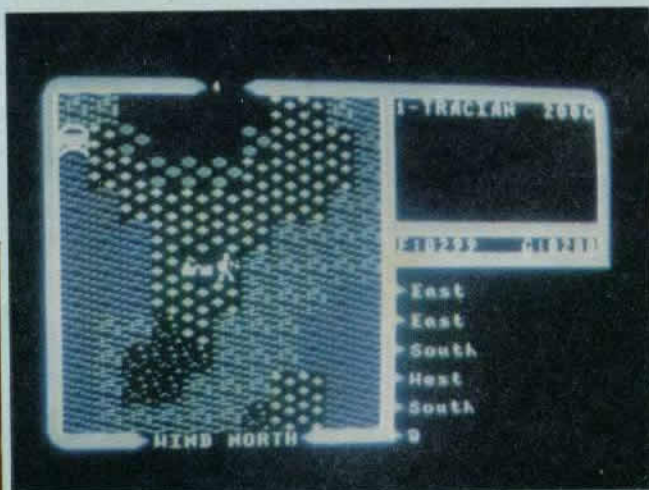
GLOBALE 86%
Tranne qualche piccolo difetto, rimane tutt'ora il più veloce e giocabile calcio sul C64.

A BIT OF 'FANTASY'

Lo sapevate che nel vostro computer si nascondono degli interi universi con migliaia di abitanti? Vivono di solito in piccole città fortificate assediate da mostri assetati di sangue, ed attendono pazientemente un eroe che li liberi dalla loro schiavitù. Se glorie ed onori vi tentano, seguiteci nella nostra esplorazione del fantastico mondo dei Giochi di Ruolo.

COS'E' UN GIOCO DI RUOLO ?

Chi di voi si ricorda quale è stato il primo gioco pubblicato dalla Epyx? Tre... due... uno... GONG! Mi spiace, il tempo è scaduto!
Per tutti quelli che non hanno saputo rispondere ecco la risposta: il primo gioco targato Epyx è stato, nel lontano 1982, 'Sword of Fargoal', un programma scritto in Basic nel quale il giocatore impersonava un avventuriero alla ricerca di una favolosa spada celata nelle profondità di un labirinto di 25 livelli. Questo avventuriero, che avrebbe poi avuto numerose successive incarnazioni nei giochi della serie 'Temple of Apshai' (che fu pubblicato a suo tempo in Basic su tre dischetti separati ed una cartuccia, molto prima di essere riunito nel meraviglioso 'Apshai Trilogy'), era capace di numerose azioni differenti — utilizzare parole magiche ed una sfilza di oggetti, ad esempio — e, soprattutto, aveva caratteristiche diverse di partita in partita. I suoi attributi (questo è il nome tecnico di caratteristiche come forza, saggezza o carisma nei giochi di ruolo) erano infatti determinati casualmente secondo le regole rese famose da un gioco ormai notissimo che solo da poco ha avuto diffusione anche qui in Italia: Dungeon & Dragons, il papà di ogni gioco di ruolo.
In questo genere di giochi (stiamo parlando di giochi NON per computer, attenzione), i giocatori si costruiscono un personaggio definito da alcuni parametri (dai 6 di Tunnels & Trolls ai terribili 50 e passa di Call of Chtulu o Mechwarrior) che poi impersoneranno con tutte le abilità ed i difetti propri del loro rappresentante nel mondo della fantasia. I personaggi, infatti, non esistono sotto forma di pedine o altro, ma solo come alter ego dei giocatori (di solito una mezza dozzina), che si trovano ad agire in un mondo raccontato da un altro giocatore che si preoccupa di controllare tutto il gioco. La cosa funziona un po' come nei giochi adventure su computer: qualcuno fa ai giocatori una descrizione di ciò che vedono e sentono, e questi comunicano all'arbitro (chiamato in vari modi, ma più spesso Dungeon Master) ciò che intendono fare, ottenendo così nuove descrizioni e così via. Il bello del gioco è che — a differenza di un gioco per computer — i giocatori non hanno nessuna limitazione alle loro azioni e possono fare tutto ciò che passa loro per la testa. L'unico limite alle loro azioni, in effetti, è dato dalle possibilità di riuscita dell'azione stessa, che viene calcolata dal Dungeon Master in base a decine di tabelle e di tiri di strani dadi che possono avere anche 4, 10 o 20 facce.
Come nei giochi per computer, c'è uno scopo finale — salvare una principessa, scoprire un mistero, evitare la distruzione del mondo, ecc — ma, vista l'assoluta libertà dei giocatori, questo può essere completamente ignorato ed una partita si può sviluppare in qualsiasi direzione (a me personalmente, ad esempio, è capitato di allearmi ad una banda di invasori spaziali e di distruggere il mio stesso pianeta!). Una volta che viene raggiunto lo scopo finale, i giocatori ricevono una certa quantità di Punti Esperienza, punti che vengono incrementati anche dopo ogni azione degna di nota, basata sulla quantità di oggetti preziosi raccolti durante l'avventura o sulla percentuale di mistero risolta.
Un'altra caratteristica fondamentale dei giochi di ruolo è data dall'utilizzo che può essere fatto di questi Punti: anche se il sistema varia da un gioco all'altro, il concetto comune ad ognuno è che quando il loro numero raggiunge un certo livello, gli attributi del personaggio aumentano rendendogli la vita — nel mondo immaginato dàl Dungeon Master — più facile.
Il bello dei giochi di ruolo sta sicuramente nella possibilità di interagire con il mondo fantastico ed i suoi abitanti in maniera realistica, aiutando il proprio personaggio (ed il proprio gruppo) a crescere e fare esperienza passando da un'avventura all'altra.
Da qualche anno vengono distribuiti anche in Italia numerosi giochi di ruolo, sia attraverso i canali ufficiali (il che significa a prezzi accessibili e sempre in italiano) — Dungeons & Dragons e Tunnels & Trolls sopra tutti — sia per la buona volontà di alcuni negozianti appassionati che importano, purtroppo a prezzi necessariamente piuttosto alti, quasi ogni gioco prodotto all'estero. Purtroppo non possiamo dilungarci ulteriormente su questo argomento, ma chi tra voi è interessa-

Il mondo di Britannia non e' molto definito, ma estremamente completo e realistico. (ULTIMA IV)

Ecco l' impressionante contenuto della confezione di Ultima IV, completa di amuleto.

to ad avere informazioni più precise su questo favoloso genere di giochi potrà trovare ciò che desidera sulla nuova rivista 'sorella' di Zzap!, The Games Machine.
Per quanto riguarda i giochi per computer, sono cambiate molte cose dal giorno in cui fu pubblicata "Sword of Fargoal": nonostante sia molto difficile ricreare in un ambiente software

Il bello dei giochi di ruolo sta sicuramente nella possibilità di interagire con il mondo fantastico ed i suoi abitanti in maniera realistica...

l'autonomia concessa al giocatore nella versione 'reale' dei giochi di ruolo, sia la Epyx che molte altre case hanno pubblicato sino ad oggi diversi role games. La SSI, ad esempio, ha nel suo catalogo una serie impressionante di giochi di questo tipo, così come la Origin Software e la Electronic Arts ma, siccome è da poco tempo che questo genere di giochi viene ufficialmente importato in Italia, vi riuscirà difficile reperire alcuni fra i titoli più vecchi (ma non per questo meno belli).
In Redazione sono comunque arrivati titoli fra i più recenti, che sono stati accolti da urla di gioia dal nostro Capo Redattore: ecco cosa ha scoperto durante un week end di 'gioco intensivo'...

ULTIMA IV

(Quest of The Avatar)
Origin Systems
Solo disco
Atari XE/130 L.39.000
Commodore 64 L.39.000
MS DOS & Compat. L.49.000

La confezione del penultimo capitolo della saga di Richard Garriot (esiste infatti un'Ultima V su IBM che vedrà presto la luce anche su macchine più accessibili ai comuni mortali) è a dir poco impressionante: essa contiene infatti due dischetti registrati su entrambe le facciate, un libro di Magia in caratteri runici, uno sulla storia del continente di Britannia in cui è ambientato il gioco, una meravigliosa mappa a colori stampata su stoffa, un manuale per il giocatore ed un amuleto metallico a forma di croce egizia. Tutti gli elementi sono necessari per il gioco, così come lo è una ottima conoscenza dei giochi di ruolo in generale. Il giocatore impersona un eroe alla ricerca di uno stato di illuminazione spirituale in un mondo medioevaleggiante in cui la violenza e l'abilità con la spada sembrano contare più che una buona educazione. Per raggiungere lo stato di Avatar (saggio illuminato), il giocatore dovrà trovare sette compagni di ventura abitanti in altrettante città. Il punto è che gli altri personaggi non si uniranno al giocatore a meno che lui non se ne dimostri degno: ciò significa ad esempio che per avere l'appoggio di Dupre il Guerriero bisognerà aver precedentemente dimostrato il proprio valore in battaglia.
Una volta messo insieme il gruppo (e questo significa girovagare per un continente infestato da tutti i mostri catalogati nel lungo 'Monster Manual' di Advanced Dungeons & Dragons), è il momento di andare a meditare sulle otto virtù capitali negli appositi templi sparsi per il continente.
Ancora una volta, la cosa è più complicata di quel che sembra, poiché non solo è difficile trovare i templi, ma per potervi accedere è anche necessario possedere una runa (che si può trovare nascosta in posti impensabili nelle città o presso alcuni personaggi) ed un mantra, cioè una sorta di canto mistico che solo alcuni abitanti di Britannia conoscono. Arrivati a questo punto (circa 30 ore di gioco su due computer differenti e circa un quaderno di appunti...) inizia il bello: qualcuno vi comunica che è necessario ridisporre le otto pietre colorate simbolo delle virtù su altrettanti altari posti in fondo a terribili labirinti sotterranei (i famosi Dungeons) — il che rimette in discussione il vostro status di Avatar che a questo punto dovrebbe essere stato raggiunto.
Questo è l'unico gioco che ho esaminato a fondo fra quelli arrivati, sia perché la serie di Ultima (a proposito, nella pronuncia l'accento cade sulla 'i') mi appassiona da anni, sia perché è effettivamente impossibile giocare veramente a fondo con più di uno di questi giochi per volta. Il tempo che occupa una partita ad Ultima IV giocata secondo le regole (confesso di avere usato qualche trucchetto qua e là) è misurabile nell'ordine delle settimane — se non di mesi — nelle quali rimarrete sbalorditi dalla completezza del gioco. Solo per fare un esempio, è possibile ed auspicabile parlare ad ogni singolo abitante delle numerose città, ed avere dei dialoghi soddisfacenti con qualcosa come 300 interlocutori diversi, ognuno con il proprio modo di esprimersi e le sue idiosincrasie.

All' interno di una città, dove l' interazione con gli abitanti è a dir poco impressionante (finestra in basso a destra) (ULTIMA IV)

Non è possibile stare a descrivere le stupende caratteristiche di questo programma: l'unico consiglio che posso darvi è di acquistare Ultima IV senza pensarci due volte; il prezzo un po' alto è completamente ripagato dalla profondità del gioco, ed il programma rappresenta un'ottima variante sia rispetto ai giochi d'azione (ma anche qui si gioca in tempo reale) che a quelli di avventura.

PRESENTAZIONE 100%
Il primo punteggio pieno nella storia di Zzap! Tutto il materiale fornito vi farà veramente entrare nella parte — fino a rischiare la crisi d'identità.
GRAFICA 45%
Grossi caratteri rilocati e monocromatici che rendono bene l'idea ma non il realismo sulla mappa principale e un effetto tridimensionale abbastanza primitivo all'interno dei dungeons.
SONORO 70%
Una impressionante serie di motivi medioevaleggianti e molto di atmosfera che rischiano di annoiare solo dopo le prime tre settimane di gioco. Gli effetti sonori sono standard.
APPETIBILITA' 85%
La migliore versione in assoluto di Advanced Dungeons & Dragons su computer, con la importante particolarità di poter condurre partite anche puramente 'strategiche' e non violente.
LONGEVITA' 100%
Il secondo punteggio pieno della storia di Zzap!

Il mondo di Landor è splendidamente definito, e le opzioni sono sempre a portata di joystick (finestra a sin. dello screen). (QUESTRON II)

Una partita può durare mesi — e ancora non avrete visto nemmeno mezzo gioco!
GLOBALE 95%
Non lasciatevi ingannare dala grafica solo funzionale: è QUESTA la vera esperienza di gioco suprema!

QUESTRON II

SSI
Solo disco
Commodore 64 L.39.000

Lo schermo di apertura del primo Questron riportava una dichiarazione fondamentale: "Struttura di gioco usata sotto permesso di Richard Garriot".
Lo schema di gioco di Questron è effettivamente lo stesso dei primi giochi di Ultima: vagare per un enorme continente costellato di città e dungeons alla ricerca di qualcosa — o qualcuno — da distruggere.
Le variazioni allo schema sono effettivamente solo due: gli attributi qui vengono aumentati (sarebbe meglio dire 'modificati') attraverso piccole sequenze arcade ed il sistema di controllo è interamente gestito tramite joystick e menu piuttosto che attraverso le sequenze di tasti a volte non troppo intuitive dei primi Ultima.
In questo interessante seguito, il giocatore deve tornare indietro nel tempo, all'epoca in cui i Sei

...è effettivamente impossibile giocare veramente a fondo con più di uno di questi giochi per volta...

Stregoni Pazzi scrissero il Libro della Magia Caotica (in Questron I il vostro scopo era distruggere questo libro) ed impedire che venga vergato il testo dal terribile potere distruttivo.
Il gioco si svolge su due enormi continenti punteggiati di città e dungeons, che si possono attraversare sia a piedi che a dorso di un lama (ma è possibile anche navigare e teletrasportarsi): a differenza dei classici role-games ispirati a Dungeons & Dragons, nei quali si accumulano ricchezze soprattutto uccidendone i legittimi proprietari, in Questron II il denaro necessario per gli indispensabili acquisti si ottiene soprattutto giocando d'azzardo nelle bische presenti in numerose città.
In questa seconda versione il sistema di combattimento è stato molto semplificato e velocizzato rispetto al suo predecessore: incontrando uno dei numerosi mostri che infestano il reame, l'unica cosa che dovete fare è premere il vostro pulsante di fire tante volte quanti sono i round di combattimento che volete intraprendere.
L'aspetto grafico, molto ben definito sulla mappa esterna ed all'interno dei dungeons, scade notevolmente all'interno delle città, dove tutto il realismo scompare, ma l'effetto globale è degno di nota: quella presente in questo gioco è sicuramente la grafica che meglio unisce il realismo

All'interno di una città, definita da un'ottima grafica... (QUESTRON II)

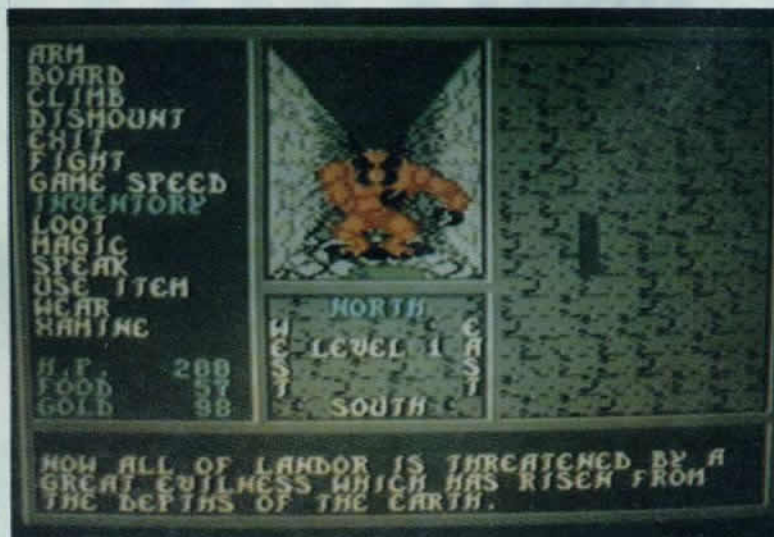
alla funzionalità fra i giochi che ho provato questo mese. Questron II non raggiunge certo i livelli di complessità e di realismo di Ultima IV, ma rappresenta un ideale introduzione al mondo dei role-games su computer, sicuramente molto più immediata e giocabile di tanti altri prodotti simili.

PRESENTAZIONE 60%
Manuale scarno ed essenziale egregiamente sostenuto da un menu ricco di opzioni (fra cui un 'demo-mode' ed un 'test dei colori').
GRAFICA 75%
Dungeons in 3-D con mostri grandi e ben animati, mappa estremamente realistica e colorata ma città purtroppo esageratamente stilizzate.
SONORO 20%
Effetti sonori comuni e poco originali.
APPETIBILITA' 80%
Pieno di opzioni simpatiche (come il disegno automatico della mappa dei dungeons) che, unite al controllo da joystick, lo rendono immediatamente giocabile.
LONGEVITA' 65%
Questron II manca decisamente della profondità che dovrebbe caratterizzare questo tipo di giochi, ma riesce sicuramente a mantenere desto l'interesse per almeno una partita — cioè un paio di settimane.
GLOBALE 60%
Un gioco di ruolo poco profondo ma ideale per chi inizia.

* * * * * * * * * * *

Nel prossimo numero: continua l'esplorazione degli strani mondi contenuti all'interno del vostro computer, con le recensioni di Bard's Tale II e Might & Magic, la soluzione di Ultima III e la spiegazione dei trucchi per risolvere i role-games!

* * * * * * * * * * *

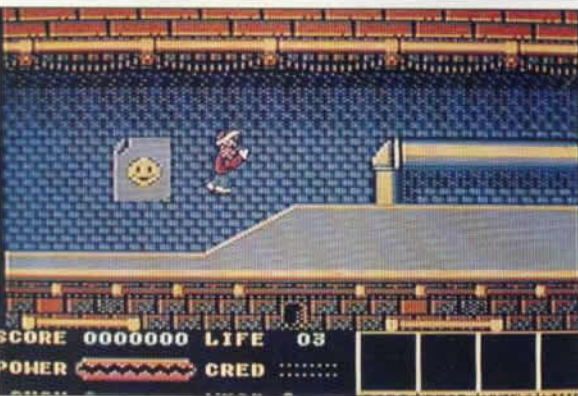
Nei dungeons si fanno spesso brutti incontri, ma il computer ci aiuta disegnandone la mappa (la finestra nella parte destra dello screen) (QUESTRON II)

HOPPINGMAD
ELITE
Distribuito in Italia da:
LEADER Distribuzione Via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA) Tel. 0332/21 22 55

SKATE CRAZY

Gremlin, Cbm64, cass. £ 12.000, disco £ 15.000; Spectrum £18.000 - Vers. recensita: Cbm64

Calzate i vostri pattini a rotelle, indossate i vostri occhiali da sole, calcate bene in testa il vostro berretto preferito e lanciatevi nell'autosilos cittadino, dove la vostra abilità sulle otto rotelle verrà messa alla prova nella grande 'Sfida del Parcheggio'.

Il giocatore, come pattinatore pronto a dimostrare la sua abilità per guadagnare più rispetto da parte dei 'colleghi', dovrà farsi strada lungo un percorso tracciato su uno dei piani del parcheggio, che per l'occasione è stato trasformato in un'arena a scorrimento pluridirezionale per i gladiatori della corsa su rotelle. Il pattinatore avrà a disposizione lattine da scalciare, sacchetti di immondizia da raccogliere ed ostacoli da superare, questi ultimi sotto forma di coni, rampe, sabbia, palloni rimbalzanti, frisbee volanti, dedali di copertoni e di rocce, e persino altri pattinatori. Per terminare ogni livello bisogna lottare contro il tempo e riuscire ad attraversare una serie di passaggi in un ordine prestabilito, dove il passaggio successivo viene rappresentato con una serie di puntini lampeggianti posti fra due bandierine.

Sebbene non sia così stupendamente animato, ben presentato o vario come Skate or Die della Electronic Arts, questo nuovo gioco della Gremlin è una simpatica e divertente variazione sul tema del pattinaggio. Visivamente è ben realizzato, anche se il personaggio principale è carente dal punto di vista del numero di fotogrammi in animazione: le porzioni di scrolling parallattico funzionano molto bene, i fondali sono ricchi di particolari e (stranamente) molto belli per cui l'effetto globale è nitido e graficamente ricco. In entrambe le sezioni di gioco il personaggio si muove abbastanza rapidamente, e scavalcando ostacoli prefissati o casuali, o eseguire dei trucchi per guadagnare punti diventa ben presto entusiasmante. Il multiload è ben inserito nella struttura del gioco, dato che consiste semplicemente nel girare la cassetta con i punteggi attuali già salvati per il prossimo livello. Una volta che avrete familiarizzato con i comandi piuttosto scomodi della sezione a scrolling orizzontale, potrete godere di tantissima azione scorazzando a gran velocità sui vostri pattini.

▼ Arcade in scrolling orizzontale...

Skate Crazy può vantare un suono ed una grafica notevoli — i fondali sono molto ricchi e gli sprite sfiorano la qualità dei cartoni animati. La prima fase è molto divertente, una sorta di corsa ad ostacoli sopra un fondale a scorrimento pluridirezionale. L'andamento di gioco all'inizio è piuttosto macchinoso, con un sistema di controllo piacevolmente scoraggiante, ma insistendo si riesce ad avere la meglio, e in poco tempo il pattinatore schizza qua e là per lo schermo sotto il vostro completo controllo. Sfortunatamente la seconda parte, il gioco ad ostacoli con scorrimento orizzontale, non è molto divertente a causa della natura ripetitiva dello schema di gioco — all'inizio ci si diverte molto, ma poi si finisce con l'eseguire all'infinito gli stessi movimenti. Detto ciò, non posso fare a meno di consigliarvi Skate Crazy se andate matti per gli arcade di questo tipo.

Inoltre, per concludere ogni round con pieno successo, è necessario eseguire una serie di acrobazie e di trucchi allo scopo di soddisfare un gruppo di quattro giudici di gara. Ognuno di questi possiede una tessera che viene mostrata periodicamente nella parte bassa dello schermo allo scopo di informare il giocatore dei suoi progressi. Quando le abilità del giocatore gli hanno consentito di accumulare abbastanza punti da potersi qualificare, egli attraversa pattinando il passaggio finale e le sue prestazioni vengono valutate. Se non dovesse riuscire a qualificarsi il giocatore viene costretto ad una corsa contro il tempo attraverso il parcheggio, durante la quale egli dovrà raccogliere un certo numero di sacchetti di immondizia. Una volta superato un livello il giocatore può raggiungere la rampa d'uscita relativa, dalla quale egli può passare, volendo, sia al livello successivo che alla seconda fase del gioco, il "Percorso del Campionato per i Fanatici del Pattinaggio".

Questa fase del gioco è una corsa contro il tempo su quattro fondali cittadini a scorrimento orizzontale composti di piattaforme e di rampe, con la possibilità, per il giocatore, di aumentare progressivamente la sua velocità di pattinaggio per mezzo di un movimento ritmico della leva del joystick (sullo stile dei giochi 'olimpici', per intenderci). Gli ostacoli a livello del suolo e buche nella pavimentazione vengono superate con salti di portata regolabile mentre gli oggetti all'altezza della testa possono essere evitati abbassandosi al momento giusto. Anche uccelli ed altre creature possono segnare la fine del nostro eroico pattinatore, a meno che egli non sia in grado di evitarli o di lanciarvi contro degli oggetti.

In questa fase del gioco i punti vengono accumulati raccogliendo degli accessori per il pattinaggio, come imbottiture protettive, abiti, pattini e rifiuti.

▼ ... e verticale!

PRESENTAZIONE 78%
La rappresentazione grafica su schermo è ben realizzata ma non si sprecano le opzioni.

GRAFICA 87%
Sprite e fondali pittoreschi come una cartone animato.

SONORO 70%
Una colonna sonora ritmica tipico stile Daglish ed effetti sonori appropriati.

APPETIBILITA' 81%
Un gioco divertente sin dal principio.

LONGEVITA' 82%
Fondamentalmente due giochi differenti, ma alla fin fine possono rivelarsi ripetitivi.

GLOBALE 86%
Un ottimo gioco di pattinaggio che val la pena di provare.

UNA DISTRUZIONE A TUTTA CARICA

ROAD BLASTERS™

Il rombo della distruzione .... la corsa finale contro la morte. Roadblasters ti da tutta l'azione attanagliante e l'eccitazione delle alte velocita di uno spettacolare gioco arcade.

CBM 64/128
SPECTRUM 48/128K
SPECTRUM +3
AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA

U.S. GOLD (ITALIA)
VIA MAZZINIA 15
21020 CASCIAGO (VA)

REFLEX

Players, C16/Puls4 & MSX; cass. £ 5.000
Vers. recensita: ENTRAMBE LE VERSIONI.

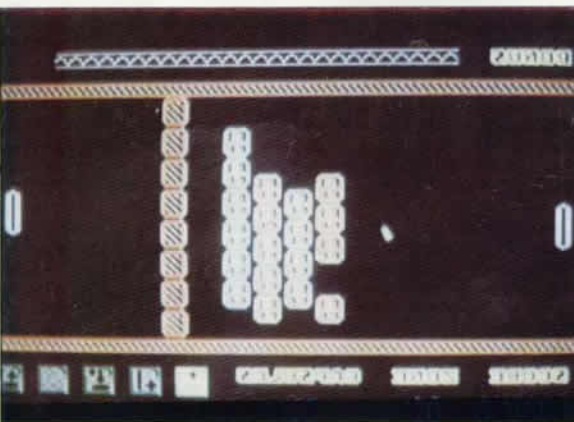
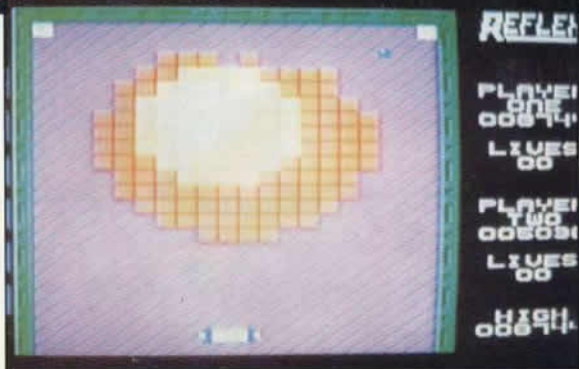
Nemmeno i piccoli della Commodore ed il contestato MSX sono sfuggiti ad un'ennesima versione del famoso 'breakout': lo scopo è quello ormai classico di distruggere una serie di barriere formate da mattoni colorati utilizzando una racchetta ed una serie di palline.

Nel foglietto illustrativo della confezione ci viene raccontato che abbiamo tre sfere a disposizione per annientare le matrici d'energia della terribile Reflex Zone (Zona di Riflesso, o qualcosa di simile; n.d.t.), facendole rimbalzare sulla nostra Capsula Reflex evitando che tocchino le barriere di energia poste alle nostre spalle.

Anche se il gioco ha lo stesso nome e lo stesso tema, le due versioni presentano delle notevoli differenze nello schema di gioco oltre che nella difficoltà.

La versione del C16 comprende 20 livelli, e le racchette da controllare sono due, poste ognuna su un lato dello schermo, per cui il gioco avviene — a differenza di quasi tutti i clone di Break Out — in orizzontale. Nel primo schermo di gioco, sebbene siano entrambe presenti, solo una di queste verrà utilizzata per respingere la palla, ed i mattoni da colpire verranno neutralizzati con un colpo solo. Dal secondo livello in poi i mattoncini colorati porteranno inciso una cifra che indica il numero di volte che è necessario colpirli per farli sparire, cifra che andrà decrescendo man mano che essi vengono toccati dalla palla; inoltre da questo punto in avanti le racchette da utilizzare saranno due, perché la palla finirà certamente oltre il gruppo di mattoncini e dovrà essere respinta dalla racchetta posta sul lato destro dello schermo: i programmatori hanno pensato bene, a questo proposito, di regolare il movimento di quest'ultima in modo opposto alla racchetta posta sulla sinistra, cosicché — passando da l'una all'altra — dovrete faticare non poco per evitare di confondervi e spingere il joystick nella direzione sbagliata.

Per rendere le cose ancora più difficili vengono assegnate solo tre 'vite' all'inizio di ogni partita, e dovrete anche completare ogni livello entro un preciso limite di tempo. In fondo allo schermo viene indicato il vostro punteggio, la zona in cui vi trovate ed il numero di capsule a disposizione. A questi valori numerici segue una serie di icone indicanti cinque bonus, ognuno dei quali viene raccolto quando si colpisce un quadrato contenente una stella che può apparire al posto di uno qualsiasi dei mattoni colpiti durante il gioco. I bonus — indicati dalla luminosità dell'icona corrispondente ed attivati premendo il pulsante di fire — attribuiscono cento punti aggiuntivi, una nuova racchetta oppure dei particolari poteri come la possibilità di inglobare la pallina, far materializzare un muro dietro di sé o lanciare una serie di tre missili contro i mattoni.

I mattoni che formano ciascuna livello, oltre a variare nel numero di colpi necessari a farli sparire, variano anche nelle caratteristiche: ci sono mattoni distruttibili e indistruttibili, mattoni che fanno aumentare la velocità della pallina se colpiti oppure che si spostano sula destra dello schermo (distruggendo la racchetta se la toccano oppure andandosi a posizionare sulla sua traiettoria impedendole di muoversi in una direzione, ed infine mattoni che ogni cinque secondi circa emettono dei lampi dalle loro estremità.

Con una serie di caratteristiche così varia il programma, nella sua versione per C16 e Plus 4, si presenta davvero completo.

▲ La grafica coloratissima della versione MSX

Ma passiamo alla versione MSX: qui la racchetta è soltanto una, ma gli schemi da superare sono ben 50, ognuno dei quali rappresenta un disegno differente e colorato, oltre che una sfida sempre maggiore. Naturalmente qui il gioco si svolge in verticale, e la serie di icone raffiguranti i bonus è stata posta sul lato sinistro dell'area di gioco, mentre sulla destra vengono visualizzati i punteggi dei due giocatori (o di uno solo se giocate da soli) e le corrispondenti vite a disposizione, il tutto seguito dal record attuale.

I punti attribuiti per aver colpito ciascun mattone variano a seconda del colore di quest'ultimo, e vanno da 50 a 250, ed anche qui è possibile conquistare una serie di bonus da selezionare premendo il pulsante di fire quando l'icona corrispondente diventa luminosa: questi comprendono uno Stabilizzatore di Velocità (che riporta la pallina alla sua velocità iniziale), un Dispositivo di Inibizione del Prosciugamento dei Punti (che vi risparmia la terribile perdita di punti causata da energie cosmiche), una Bomba (capace di distruggere grosse porzioni delle strutture a mattoni), Bonus Mistero (una quantità a sorpresa di punti vanno ad accumularsi a quelli già posseduti), Vita Extra (si capisce subito, no?) e un Interruttore di Livello (vi toglie dalle scatole un'intera formazione di mattoni proiettandovi nel livello successivo).

Come potete vedere anche la versione MSX di Reflex possiede tutte le caratteristiche per poter essere considerato un buon acquisto.

Ma non finisce qui: sul lato B della cassetta MSX trovate un bellissimo editor col quale potrete creare dei nuovi livelli di gioco, col quale potrete definire (utilizzando semplicemente il joystick) ogni schema posizionando nel punto desiderato dell'area di gioco da 1 a 255 mattoni distruttibili, diversi mattoni-bonus e persino dei mattoni indistruttibili, formando qualsiasi combinazione monocromatica o multicolore. Grazie alla flessibilità di questo editor potrete persino decidere il colore del fondale e la sua direzione di scrolling. Inutile aggiungere (lo avete sicuramente intuito) che gli schemi di gioco realizzati possono essere anche salvati su cassetta per poterli poi inserire nel programma di gioco vero e proprio (ah, dimenticavo, caricando una sola volta l'editor è possibile definire direttamente in memoria — senza cioè altri caricamenti — tutti e 255 i livelli/schema di gioco). Infine, tanto perché lo sappiate, di seguito all'editor, sullo stesso lato della cassetta, trovate anche una serie già definita di 50 schemi di gioco, che potrete 'sfogliare' utilizzando le due icone 'LEV+' e 'LEV-' per andare rispettivamente avanti o indietro lungo i livelli: potrete così ammirare — definiti con una serie di mattoni — la scritta REFLEX, le tre lettere che compongono il logo MSX, la scritta TOUR seguita da numerose bandiere internazionali, varie scritte, il marchio PLAYERS e la pubblicità di alcuni prossimi giochi per MSX. Cosa volete di più?

▼ ...e l'inconsueto schema di gioco del Commodore 16

PRESENTAZIONE 69%
Sebbene si tratti di edizioni economiche, hanno una copertina molto attraente (nell'inconfondibile stile della Players), istruzioni dettagliate ed opzioni abbastanza complete. Ci sarebbe da criticare il fatto che sulla confezione per C16 vengono mostrati solo gli screen dell'MSX, il che potrebbe confondere gli acquirenti del prodotto; per la versione MSX, invece, ci è sembrata abbastanza grave la dimenticanza — da parte del produttore — di indicare nelle istruzioni la possibilità di variare il numero di giocatori e di caricare gli schemi predefiniti utilizzando la barra spaziatrice.
GRAFICA C16:73% — MSX:77%
Per gli standard delle due macchine ed il tipo di gioco, la grafica è realizzata in maniera soddisfacente, e così l'animazione. Sebbene nella versione C16 quest'ultima possa sembrare piuttosto lenta si scoprirà, giocando, che i programmatori hanno saputo dosarla nel modo migliore. L'animazione della versione MSX, invece, è molto ben realizzata.
SONORO C16:54% — MSX:72%
Sebbene sui piccoli orfani di mamma Commodore il suono sia piuttosto funzionale, nella versione MSX gli effetti sonori sono vari e d'effetto. Manca in entrambe le versioni una colonna sonora.
APPETIBILITA' 85%
A un prezzo da budget sareste dei pazzi a lasciarvi sfuggire due giochi così ben strutturati. La varietà, in entrambe le versioni, è tanta da entusiasmare subito i giocatori: persino io, che ho già giocato Arkanoid (e cloni vari) su C64 e su Amiga, ho apprezzato appieno queste due versioni di 'breakout'.
LONGEVITA 89%
Con la varietà di situazioni e la graduale ma notevole difficoltà imposta dall'inusuale gioco orizzontale e con doppia racchetta sul C16/+4, e col notevole numero di livelli e l'editor sull'MSX, avrete di che divertirvi per molto tempo.
GLOBALE
C16:75%—MSX:78%
Un gioco che vale molto di più del suo prezzo, e che in tempi di magra come questi (sappiamo bene quanto sia in declino la produzione di software per questi due standard) dovreste avere già comprato ancor prima di leggere questa recensione. No? E allora, cosa state aspettando?

TUBE RUNNER

Gremlin, C16/+4; cass £18.000

Cosa se direste se vi trovaste all'improvviso prigionieri di un'immensa rete di tubature e di pozzi in un mondo artificiale, condannati ad un'affannosa ricerca di energia e di ricchezze con le quali riscattare la vostra libertà e la vostra vita?
E' proprio la situazione in cui viene proiettato il giocatore di Tube Runner, lo splendido gioco della Gremlin che abbiamo recensito questo mese per lo sfortunato C16 ed il suo fratellino maggiore Plus 4. Tube Runner vi trasporta immediatamente in un'atmosfera frenetica ed elettrizzante: nelle vesti di un robot la cui unica fonte di sostentamento sono delle batterie dall'autonomia molto breve dovrete percorrere una fitta rete di gallerie e di pozzi utilizzando vari ascensori e delle chiavi per accedere ai diversi settori.
Nella parte bassa dello schermo una 'mappa-radar' visualizza il percorso già coperto in un'area abbastanza vasta rispetto al punto in cui vi trovate, e spostandosi nella vostra direzione di movimento quando non è più in grado di mostrare tutta la strada da voi percorsa. Sono inoltre presenti due indicatori numerici contrassegnati da una freccia orizzontale e da una verticale i quali segnalano rispettivamente la vostra posizione in orizzontale ed in profondità rispetto alla struttura del labirinto di tubature. Gli altri indicatori visualizzano, servendosi di una serie di chiari simboli di fianco ai rispettivi valori numerici, il vostro punteggio, il numero di chiavi raccolte e ancora inutilizzate, il tempo a vostra disposizione in secondi, la vostra potenza di fuoco e la vostra energia.
Lo scopo principale è quello di accumulare il maggior numero di punti/gemme possibile prima dello scadere del tempo, ma le difficoltà che si frappongono fra voi ed il vostro obiettivo non sono poche: prima di tutto l'incredibile prosciugamento della vostra energia (ricuperabile raccogliendo le batterie — poche — disseminate lungo il dedalo di gallerie), quindi la presenza di terribili alieni sferoidi (che una volta colpiti si scindono in min-alieni altrettanto pericolosi e ancora meno vulnerabili) ed infine il fatto di dover utilizzare ascensori e chiavi per spostarvi lungo i pozzi e le gallerie.

Il gioco non sarebbe da buttare via se non fosse per un ingrediente che i programmatori hanno inserito in dosi troppo elevate: la frustrazione. Mentre correte lungo l'odioso labirinto non avete neanche il tempo di farvi una 'preziosa) mappa: la vostra energia cala in modo spaventoso, e una volta prosciugatasi perderete l'unica misera vita a vostra disposizione! Gli alieni, poi, sono orribilmente invincibili, e molto spesso la tattica migliore consiste nel fuggire, possibilmente oltrepassando una delle porte a scorrimento verticale, in modo che essi non vi seguano. Il limite di tempo è la classica goccia che fa traboccare il vaso: 50 secondi in una situazione del genere non sono poi molti, soprattutto considerato che la migliore impostazione di gioco sarebbe quella di muoversi lentamente (senza precipitarsi alla ricerca di oggetti facendo così esaurire la scorta di preziosa energia che avete a disposizione) cercando di definire bene la posizione dei vari elementi, in particolar modo le batterie.
Ma avrei anche sopportato tutto ciò, anche perché la grafica e l'animazione sono piuttosto buone, se si perdona l'uso della monocromia in un computer che di colori ne ha abbastanza e per giunta molto brillanti: quello che mi ha irritato in modo particolare è stato il controllo del personaggio quando si trattava di mettersi al centro delle piattaforme/ascensori per salire ai piani superiori, un incubo in cui mi muovevo a destra e a sinistra sprecando la mia preziosissima energia ed il mio ancor più prezioso tempo.
Non voglio scoraggiarvi (se non ci sono riuscito finora allora siete dei veri duri) ma posso consigliare questo gioco solo a coloro che hanno il cuore robusto e nessun accenno di ulcera o gastrite: per tutti gli altri è una vera controindicazione, e potrebbe causare dei disturbi nervosi piuttosto seri.

PRESENTAZIONE 42%
Per un gioco dèl suo prezzo, Tube Runner ha una confezione piuttosto misera: nonostante il formato doppio, la copertina è fa piuttosto pena, e le istruzioni sono così striminzite che avrebbero potuto scriverle sulla cassetta o in uno schermo di presentazione.
GRAFICA 47%
Sebbene gli sprite siano molto 'corposi' ed i fondali abbiano un aspetto sufficientemente 'metallico', il tutto è orribilmente monocromatico, e c'é pochissima animazione e ancora meno varietà. Il controllo dello sprite principale, poi, non è dei più raffinati.
SONORO 36%
Nessuna colonna sonora, e i pochi effetti sonori presenti nel gioco non offrono niente di nuovo.
APPETIBILITA' 35%
Se l'aspetto esteriore del gioco potrebbe attrarre per il modo in cui i fondali sono disegnati e per l'apparente atmosfera da shoot'em up, ci penserà il prezzo a frenare il vostro istinto suicida.
LONGEVITA' 23%
Solo un masochista potrebbe resistere più dei 50 secondi a disposizione: una persona normale non va oltre la prima partita.
GLOBALE 36%
Avrebbe potuto essere un successo per gli sfortunati fratelli siamesi della Commodore, ma i programmatori hanno deciso di lasciare il lavoro a metà, con le conseguenze che abbiamo visto.

COMPUTE[R]

L'espositore "GRAN[...]

MASTERTRONIC COMPUTER GAMES

MASTER[...]

M·A·D MASTERTRONIC

RICOCHET

Code Masters

SILVERBIRD

- di 100 video giochi **originali** per C64, C16, MSX, S[...]
  Una scelta vastissima per un espositore sempre
- grande
- novità in arrivo ogni settimana
- istruzioni in italiano
  Solo il prezzo non cambia

LEADER Distribuzione s.r.l. - Via Mazzini, 15 - 21020 CASCIAGO - Tel. 0332 / 21 22 55

BIONIC™
COMMANDOS
GO!
CAPCOM™
CBM 64/128
SPECTRUM 48/128K
AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA
IBM PC
GIANTS OF THE VIDEO GAMES INDUSTRY
COMMANDO BIONICO
Sono passati dieci anni dalla guerra devastatrice, quando i missili segreti di Zargon distrussero la nostra civiltà.
L'unica speranza di ritornare nel nostro mondo e ricostruire le nostre esistenze è riposta nei nostri reparti speciali, i Commando Bionici.
Dotati di arti telescopici, di armi sofisticate e di potenza bionica, essi dovranno infiltrarsi nelle basi nemiche, distruggere il nemico mortale e neutralizzare le loro armi apocalittiche.
La tua abilita e la loro potenza bionica sono l'ultima speranza'che abbiamo ....
GO! Media Holdings Ltd., (ITALIA) VIA MAZZINIA 15, 21020 CASCIACO (VA)
CAPSOM U.S.A., Inc., © 1987